邮发代号：52-198 每月5日、20日发行

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

08月号下

古剑奇谭

剧情简介及BOSS战研究



战网天下

WCG 2010中国区总决赛的25个瞬间

DOTA 6.68补丁抢先综合简析

极速体验

荣誉勋章 BETA联机战地报告

强打游戏攻略

Alien Swarm之异型轰杀指南

电攻榜

复刻版游戏大流行

星际争霸2 自由之翼 正式发布专题

- 2v2 基础对抗心得
- 失落的神庙 独家权威分析

零售价10元
双周刊 vol.144 2010-08
ISSN 1008-2352
16>
9 771008 235008



搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
Sogou搜狗 刀剑英雄 搜狗搜索


新武林外传
搜索
囧范儿
囧范儿
时尚范儿
酷范儿
魔界
武林外传
wulin2.wanmei.com
全新旗舰级Q版3D喜剧武侠网游
玩的就是范儿
Q版魔族、两大新职业、三大新地图、六大神秘玩法、超炫华丽技能更多好玩等你爽!
VIP激活码
80001741200000
www.wanmei.com
完美时空
PERFECT WORLD

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 电攻榜
008 复刻版游戏大流行

PCGG 新作快报
010 国土防线
012 死亡拍打
014 阿卡尼亚 哥特4
016 维多利亚2
018 核子黎明
019 詹姆斯邦德007：血石

PCGG 极速体验
020 重生的希望
——荣誉勋章 BETA联机战地报告
024 异型丛生
026 绝处求生的突围之路
——孤胆枪手2：征兵

PCGG 强打攻略特区
028 侠骨柔“琴” 仗剑江湖——
《古剑奇谭》剧情简介及BOSS战研究
036 Alien Swarm 之 异形轰杀指南

PCGG 星际争霸II专区
040 繁体中文版商品推荐
042 2v2基础对抗心得
044 失落的神庙 独家权威分析
049 中立生物研究报告
050 随刊附赠 星际塔罗牌收藏版
051 男主角 愚人 吉姆·雷诺

PCGG 旧戏重游
070 黑暗史诗：经典山寨“被抄袭”

PCGG 互动频道
054 战网天下
060 电攻宝盒
072 东瀛宅急便
074 玩家交流

搜狐 SOHU.com

月历

2010电攻新作上市表（八月下）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞惠杰
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

新闻 龍眼看世界 大事区

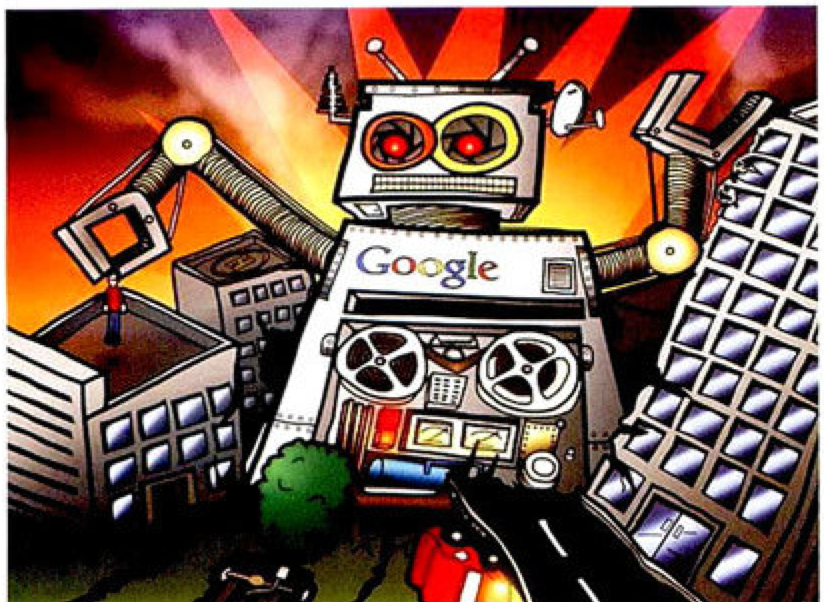
最山寨新闻评论

编辑：肥龙　美术：哈秋　新闻热线：Libo1020@126.com

■文中评论均不代表本刊观点

大事区 谷歌入侵生活狂想曲 控制用户消费节奏

Google高管Amit Singhal最近在谈到未来Google跟生活的整合时，描绘了一个让人不禁要倒吸一股凉气的场景，只要让Google接管你的Calendar代办事项列表，它就会变成一个个人管家，随时提醒你什么时候该去哪里买什么东西了。



Singhal的言论并不是空穴来风，总有一天网络将融入现实之中（或者现实融入网络之中）。想一想吧，Google Calendar知道你每天的行程以及什么时间有空，Google Latitude知道你现在在哪里，Gmail Task知道你最近需要办哪些事买哪些东西，Google Maps知道哪里有什么店，Google Places知道每家店里都有什么。

那么Android手机为什么不能突然跳出提示说：“亲爱的主人，您有45分钟的空闲时间，距离您300米就有一家评价还不错的10元店，您不是正想买一个耳挖勺呢吗？走吧您那（还必须是一口流利的伦敦音，倍儿有面子）……”

街霸VS铁拳 震撼公布



两大格斗巨头Namco和Capcom联合开发格斗游戏新作，现在这个情报被证实了。来自圣地亚哥动漫展的消息，《街头霸王》系列制作人小野义德已经公开了全新格斗作《街霸vs铁拳》，这款乱斗神作将登陆XBOX360和PS3平台。但是发售日并未公布，所以玩家还需要耐心等待更多消息。

目前已知本作将采用《街头霸王4》的水墨风格引擎进行制作，同时一次格斗不仅仅允许两名角色出场，还可以换人。同时还会有Namco《铁拳》的一些经典格斗角色收入，包括三岛一八和妮娜威廉姆斯。





开心网 流量下降严重 或寻求新生存法则

一位与开心网有生意来往的内部人士表示，“开心网的流量下降了很多。”根据Alexa上的监测，开心网的PV值在2月份陡然攀升之后持续下降，目前在0.2上下徘徊。白领小张以前也是开心网的忠实用户，不过她现在开始把在办公室的闲暇时间用在登录微博。对她来说，每天办公后的休闲碎片时间是有限的，她必须分些出来去跟随大家的潮流逛逛微博，否则就要OUT（过时）了。曾经凭借买卖朋友、抢车位、开心农场等游戏抢占大量白领用户的开心网，目前面临一些难题：社交类游戏玩家出于对游戏疲劳的反应出现集体出逃现象。



⬆微博时代来临了么？

当互联网风靡的时候，平媒没落了；当微博兴起的时候，博客下坡了。互联网的热点更新之快，让人目不暇给。开心网才风光了没多长时间，就遇到了发展瓶颈，而Facebook等国外大户，包括Google都对国内市场虎视眈眈，让人不禁对未来产生忧虑——下一个被替代的是谁？



开发商教你如何发迹

PopCap公司最早的名字叫做Sexy Action Cool，制作的第一款游戏叫做《Foxy Poker》。《植物大战僵尸》（Plants vs. Zombies）是这个公司最新力作，这起初也只是一个暂定名，公司曾想命名为“死亡草坪”（Lawn of the Dead）。游戏总共开发了3年半的时间，团队只有5到6个人。

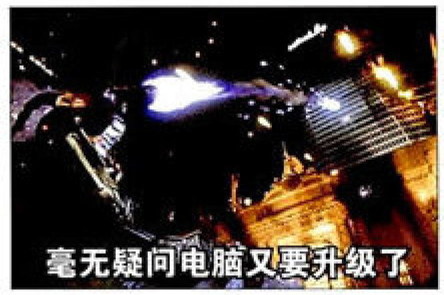
PopCap发言人谈到了他们是如何努力融入社交游戏，并且他们想避免像其他公司那样投机取巧。他们希望人们玩他们的游戏时能感到有趣，因为他们自身就很有趣并想与大家分享这种理念。他们认为公司成长的关键是保持“文化原创能力”，并鼓励员工为此奉献。当游戏出来后，一切的市场销售都是完全独立操作的，工作室本身只负责制作游戏。PopCap承诺自始至终都要制作出真正优秀的、杰出的的作品，不管花上多少时间都可以。



植物大战僵尸不消说了，祖玛和宝石方块也是我最喜欢的休闲游戏。能将休闲小游戏发挥到如此极致的地步，他们的开发理念值得学习——最重要一点，员工们都非常热爱他们的工作。

孤岛危机2拥有史上最牛AI

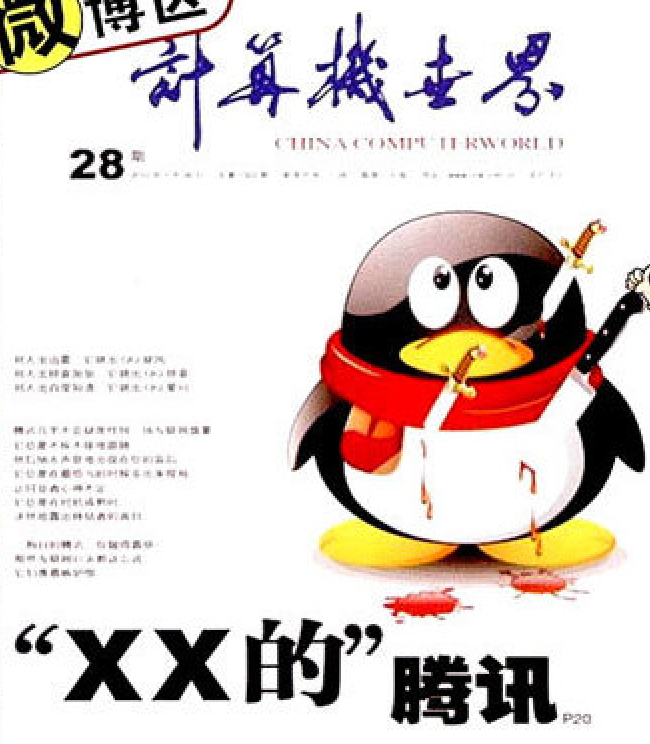



毫无疑问电脑又要升级了

Crytek总裁谈到《孤岛危机2》时声称，作品中的敌方可谓相当“有头脑”并且“公平”。OXM杂志的Ryan King说，这款FPS是他年初在360中看到的最完美的作品。在那之后，Crytek就透露说到年末游戏在PC、PS3及360上发布时，大家会发现游戏中充满了3D效果。“这款游戏拥有最先进的AI系统”，“我们相信，无论是对于人类还是外星人，《孤岛危机2》都会发挥出您所见过的最先进的AI水平”。“这些敌人们会做到战术的配合，变得更加具有挑战性。他们是真正富有智慧的，善于思考的，公平的敌人。”“从这一点上来说，我想我们的游戏经历将会非常独特。一方面，你的世界永远是自由的，另一方面，你在拥有一个带来自由的英雄同时，也有一群渴望自由并且无论你做什么都不断给你提供麻烦的敌人”。

孤岛危机让我们记住的是那空前精美的画面，还有因之而闻名天下的引擎。如今开发商提出了最牛AI的概念，似乎在向世人昭示：我们不光有一副好身板，还有一身好技术。

微博区



⬆这幅图在业界引起轩然大波，之后腾讯公司立刻做出公告，称“保留追究其法律责任的权利”

《计算机世界》最新一期杂志以“XX的”腾讯（词语不够和谐被屏蔽）大爆粗口，报道中指出“在中国互联网发展历史上，腾讯几乎没有缺席过任何一场互联网盛宴。它总是在一开始就亦步亦趋地跟随、然后细致地模仿，然后绝地超越。”

此前新浪网总编曾在微博上发表了一条微博：“某网站贪得无厌，没有它不染指的领域，没有它不想做的产品，这样下去物极必反，与全网为敌，必将死无葬身之地。”这条微博迅速被转发了500多次。此微博并没有直指腾讯，但业界普遍认为是对腾讯做微博一事不满。

这次事件业界基本上分为两大阵营，一部分是谴责腾讯的，一部分是力挺腾讯的。相对来说后者的声音反而更高。

“当google在搜索上很成功，并购youtube发布gmail进入手机一统地图，我们说google真伟大；当苹果在mp3领域一骑绝尘秒杀诺基亚打倒电子书mac全美第一，我们说苹果真牛逼；但是当QQ干掉了msn和icq，游戏门户第一，尝试多项业务的时候，我们却说狗日的腾讯”。

“如果你的公司在面对腾讯竞争应该高兴。说明公司做的方向是对的。如果竞争不过腾讯，应是自身的不足不能埋怨。腾讯在很多领域出击，但也没有真正打败过大的对手：搜索打不过百度，电子商务打不过淘宝，下载也打不过迅雷，安全斗不过360，输入法也占不到搜狗便宜”。

凑巧的是，在这条新闻出来之前我正好写了个微博支持腾讯这样的厂商做大自己的品牌，就像google、ipod、youtube、Blizzard一样，最终以技术推动发展。但是因为有些读者反对这样的言论，思考再三还是删除了，或许有些人过于在意腾讯某些方面的缺点。但是想想，如果失去了腾讯，你的网络生活是否会出现倒退？

附录

游戏七宗"最"

游戏X宗最栏目开设以来，受到很多读者的好评。本期给大家带来一组另类的吉尼斯游戏记录（都是经过认证的哦）。其实如果蛋疼到一定程度，每个普通的玩家都可以去挑战这些记录。我希望有一天你站在颁奖台上的时候用几秒钟说一句"谢谢肥龙给我这个灵感"。

连续24小时玩FIFA 10



一位英国玩家由于连续24小时玩《FIFA10》最终获打破吉尼斯记录。这个关键不在于玩的有多牛，只看你玩的有多长。

《街霸4》连胜纪录



国外玩家Zak Bennett在4小时内连续击败108位"街霸4"挑战者，创造了新的吉尼斯世界纪录。其实我在"最简单"模式下也能达到这个成就。

口袋妖怪周边收藏记录



一名来自英国的玩家Lisa Courtney花费了13年时间收集12000多件各种口袋妖怪周边玩具。我像她这么大的时候只能玩得起泥巴。

凤姐　我的自信可以粘贴



⬅好像最近有个叫唐骏的人很出名，于是我昨晚去地摊买了一本他的书《我的成功可以复制》，发现是一本黄书。

⬇凤姐：出来混无视凤姐是要还的。这个人无视我的提问，后来发生的什么你们都知道了。详见下图：

凤姐：唐骏（@juntang）唐老师，您认识我吗？您对我有何评价？

6月19日 16:46 来自网页　查看转播(91)

凤姐的诅咒



⬅最近打算出本黄书《我的自信可以粘贴》，封面效果图已经设计好，提前泄露给大家

我开设微博之后，第一时间与凤姐互相加了听众（凤姐看得起我）。然后我试图在微博上采访凤姐，"有个厂商说要20万包你半年所有的推广案，这事是不是真的？另外——今年CJ你出场么？"，凤姐不置可否，回我一段禅语，"#凤姐英语# 洗个桃子=洗个peach=洗个屁吃"，我百思不得其解。有熟悉的媒体朋友跟我说这个凤姐可能是假货，我的回答是："凤姐只是一个符号，只要能达到"她"那种姿态，都可以成为凤姐，都值得注意，我看这个假的比真的还要睿智，何况此人有数万听众，假的也当真了！"

网游大佬连连看



早上看新闻的时候，朱朱发我一条链接，我看后大吃一惊，觉得这么"精彩"的网页如果不昭示天下的话实在对不起这个牛掰的编辑。消息在微博上一刊登，立刻被数百人转载，加上圈子里朋友们数量庞大的听众，估计十几分钟内有数万人看到这条消息了。

网友对此第一反应是"小薇，小薇你怎么了小薇"，也有的人说"柱爷，你变帅了"。此网站的编辑反应也很快（微博好强大！），十几分钟后网页重新编辑，一切恢复正常，陈晓薇也恢复女人身，张朝阳冤案得昭雪。

➡题目叫做网游大佬在ChinaJoy，XX游戏网全程报道，叫人蛋疼啊！

网易展台WLK重头戏

网易参加2010年ChinaJoy展台效果图显示，在该展台"魔兽世界"展区，"巫妖王之怒"成为巨幅背景。

从各个渠道得到确认消息，巫妖王在8月底开放。我无法兴奋，一个阉割过无数次的版本能给玩家带来多少惊喜？你期待看到玉树临风令狐冲，出来的却是风华绝代东方不败，情何以堪？很多朋友自我安慰能玩上WLK就是最大的幸福。我不想泼你们冷水，只想说：别太高兴，一年之后，你们还是会出去流浪的。



布展图

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

我不是在做软广告 我在赤裸裸地炫耀



星际2 BETA测试正式结束，正式版（自由之翼）7月27日上市。有美版（包括美国和加拿大）、繁体中文版（港澳台三地，服务器架设于韩国）、韩版（韩国独立服务器）、东南亚版（澳大利亚、东南亚等国以及香港和澳门的英文版）。众所周知， 星际2中文版要为WLK让路，而且还要经过各种审核（个人揣测很可能最终版本是类似于韩12岁以下的版本。）

7月27日就拿到了星际争霸2的繁体中文版安装包了，内部员工价（我就不告诉你多少钱！）。但网络上可下载的公测体验客户端包含了所有内容（没错，包括所有的剧情和战役关卡），看来暴雪旨在宣传战网2.0，卖客户端不是第一目的。对于我来讲，收藏一个繁体中文包的意义不仅仅是一个终身账号和一些周边，你一辈子有多少机会花钱买这种经典大作呢？急火火地安装好客户端，然后虐了SKY一把——然后摔了个仰八叉，把机箱碰了一下，直接导致显卡崩溃。

影视区 战争机器电影将再次启动


战争机器3宣传片

Epic首席设计师透露，《战争机器》电影项目将会重新启动。在今年初的时候，这部最流行的第三人称射击游戏改编电影遭遇碰壁，导演的离职让改编计划延期至今，在圣地亚哥动漫展上证实，Epic公司将会重新拟定剧本，从头开始拍摄电影。这样做的目的是重新拟定故事和降低电影预算，设计师透露原定的1亿美金预算将公司拖入漩涡。他提到了《第九区》作为比较，这部作品最初是定位于《光环》的电影版。目前该工作室正在努力开发《战争机器3》，这部作品预计2011年4月5日上市。

CAPCOM继续制作《街霸》电影

不惧烂片

CAPCOM副总裁接受媒体采访时表示，CAPCOM没有放弃《街霸》电影系列，将推出新的《街霸》电影。提到那些失败的作品，他表示“只要游戏好，玩家就会来的。我们在《街霸》漫画化和模型中取得了成功，我更愿意把电影版的失败看成是我们没有抓住的机会。”CAPCOM日本总公司的总裁说，他希望公司能够走漫画出版公司Marvel的路子。Marvel的主业是漫画，但是现在他们发展成了一家流行文化媒体公司。这就是CAPCOM的长远目标。

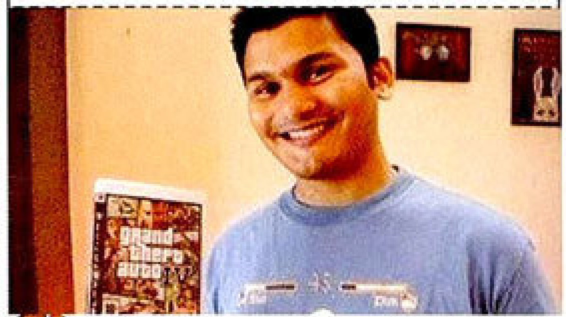
CAPCOM在《生化危机》电影化上取得了成功，但《街霸》系列的两部电影《街霸：电影版》和《街霸：春丽传》却验证了“没有最烂，只有更烂”这句老话。《侠盗飞车》之所以没有出电影版，是因为制作公司Rockstar担心电影拍坏给游戏造成负面影响。但是《街霸》之前的烂电影倒没有影响到《街霸4》。



⬆《街霸：春丽传奇》获“烂番茄”奖

附录 游戏七宗“最”

连续40小时玩《侠盗4》



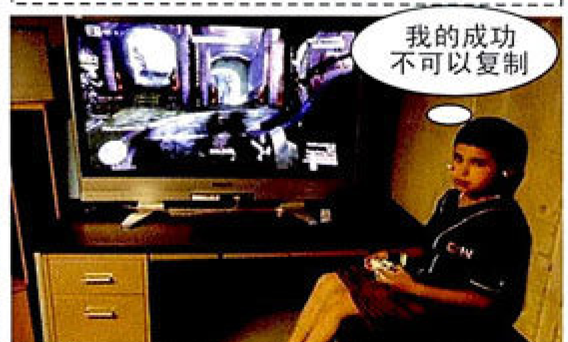
26岁的Chirantan Patnaik在2009年创下了连续40小时21分游玩PS3版《侠盗猎车手4》的世界纪录。此人一脸横肉，鉴定为有暴力倾向。

水下玩OX游戏36小时



澳大利亚墨尔本，两名潜水者在水下玩画圈打叉游戏长达36小时，以打破24小时的吉尼斯纪录。两个男人玩OX游戏？no life at all!

最小的电竞选手



年龄最小的职业电竞选手Victor M. De Leon III，4岁的时候就出现在职业电竞巡回赛事的赛场上。可以模仿“唐学历”出本书“我的成功不可以复制”。

《大金刚》最高得分记录



外科医生简硕宏以106万1700分缔造世界纪录，成为“大金刚”电玩之王。“大金刚”是啥游戏？

编辑：Samtown 美术：Cofe



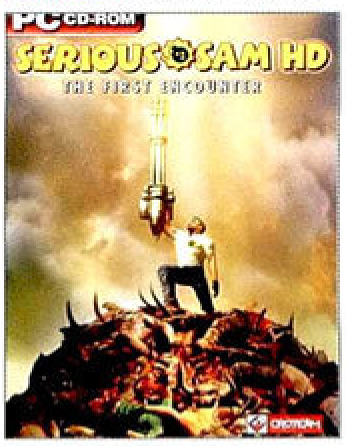
复刻版游戏大流行

所谓复刻版游戏，就是复制某个曾经推出过的、具有标志性意义的经典游戏产品，也许是因为一个年份，也许是代表一个历史时期，或者是由于某个游戏设计师一鸣惊人的创意。游戏复刻版的内容一定是针对另一个具体的产品，从画面、音效、内容等细节上加以还原，再有所创新，是对经典游戏产品表示的怀念和敬意。

英雄萨姆 高清复刻版

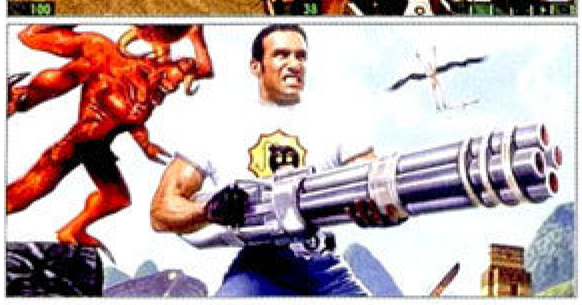
Serious.Sam.HD

游戏类型	第一人称射击
初版日期	2001年5月
官方网站	www.serioussamhd.com
上市时间	2009年11月24日



之所以要把这款游戏放在第一的位置，只是因为游戏的主人公和本大叔的名字一样（肥龙：我还知道很多电影里狗的名字都叫Sam……）游戏的初代诞生于2001年，获得包括GameSpot年度游戏和IGN编辑选择奖等多项大奖。这次官方复刻一代，最大的理由或许就是要向外界炫耀一下他们新开发的Serious引擎3！从本次官方公布的画面看，在配备上如果玩家的电脑等级很好，《英雄萨姆HD》的图像效果将能表现的非常出色。

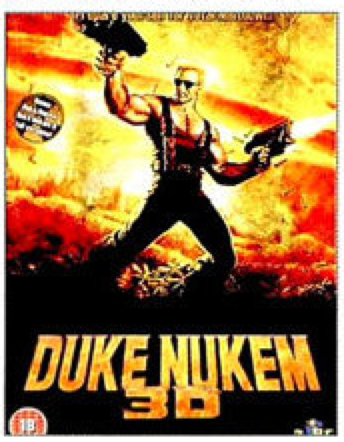




毁灭公爵3D 复刻版

The.Duke.Nukem.3D

游戏类型	第一人称射击
初版日期	1996年1月
官方网站	www.3drealms.com/duke3d
上市时间	2010年7月13日



这是一款由《毁灭公爵》系列游戏的爱好者开发的复刻版作品，游戏重新制作了高分辨率游戏贴图，并且可以在WIN7和XP系统上运行。《毁灭公爵3D》初版是由3D Realms公司开发并在1996年1月发行的经典游戏。游戏的画面和主人公都曾经在系列游戏一代和二代中出现。但是《毁灭公爵3D》却不同于他们的前辈，这是一款FPS类的游戏。多年之后，你不管是回味这款经典游戏，还是初次接触它，都会发现这是很值得一玩的佳作。

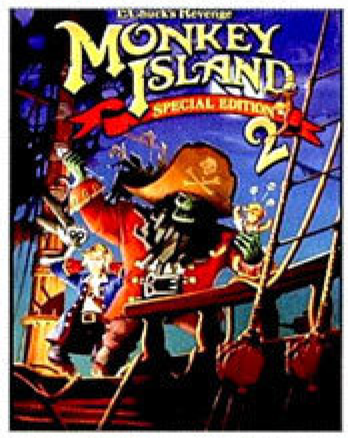


猴岛小英雄2：勒恰克的复仇

高画质复刻版

Monkey Island 2:LeChuck's Revenge

游戏类型	冒险解谜
初版日期	90年代初
官方网站	www.monkeyislandspecialedition.com
上市时间	2010年7月8日



继《猴岛的秘密》的重制特别版获得成功以后，《猴岛小英雄2》也将迎来满怀诚意的重制！如此经典续作将以全新的姿态带给玩家们全新的感受：高分辨率的新3D画面！重新制作的音乐！全程语音！更体贴的提示系统！（猴岛的谜题还是比较爷们的……）这款脱胎换骨的经典老作绝对会让你耳目一新！ 特别版中还附带游戏创作者录制的评论音轨，玩家在玩游戏的时候，可以在游戏中的一些区域中听到游戏创作人员留下的录音和彩蛋。





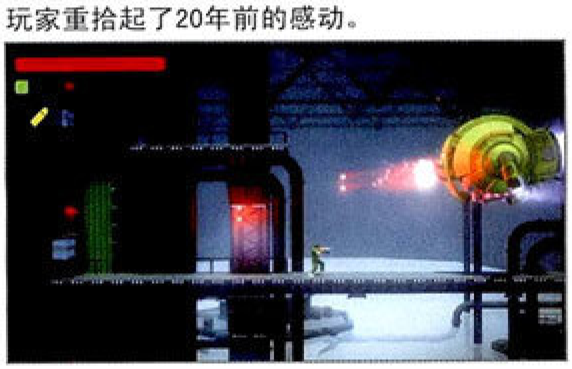
希特勒复活 复刻版

Bionic Commando Rearmed

游戏类型 横版动作
初版日期 1988年
官方网站 www.bioniccommando.com
上市时间 2008年8月12日



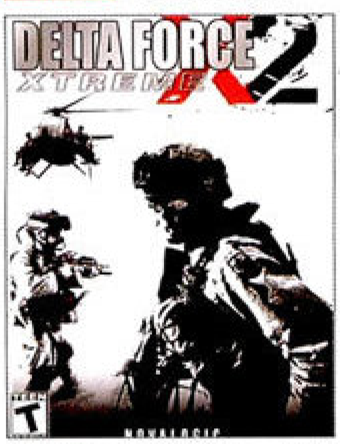
虽然，游戏的英文直译应该被称为《生化尖兵》，但是一代骨灰级玩家还是喜欢叫他《希特勒复活》。这是以1988年CAPCOM在红白游戏机平台推出的经典游戏。可以说是复刻版游戏中历史最悠久的一款了。游戏以原作为基础，配合次世代硬体平台的处理效能，以高解析度全3D绘图重新建构原作的角色与场景，同时又承袭了原作的2D横向卷轴玩法与关卡内容，并强化战斗系统、追加隐藏新关卡、支援双人合作过关玩法，让玩家重拾起了20年前的感动。



三角洲特种部队 复刻版2

Delta.Force.Xtreme.2

游戏类型 第一人称射击
初版日期 2004年
官方网站 www.novalogic.com
上市时间 2009年6月8日

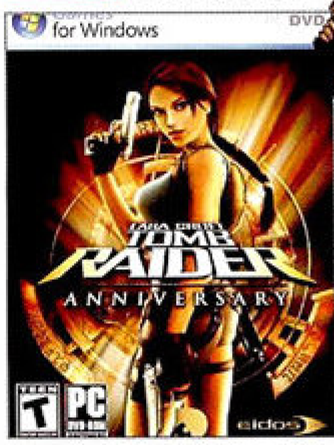


游戏也被称为"极限版2"。是一款使用《联合行动》引擎的游戏，如果把游戏放到2004年，也是一款画面极为精致的游戏，但是以现在的眼光看待这款本应该5年前发售的游戏就是另一回事了。本作的实质是将《联合行动》的引擎进行改良，套在《三角洲特种部队》上，形成的一部新作。如果你希望以怀旧的心情去体验史上最好画质的三角洲特种部队，那么可以尝试一下这款游戏。

古墓丽影 十周年复刻版

Tomb Raider: Anniversary

游戏类型 动作冒险
初版日期 1996年
官方网站 www.tombraider.com
上市时间 2007年6月12日





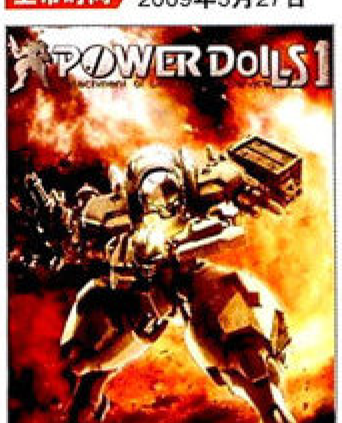
为纪念《古墓丽影》系列诞生而特别制作的周年纪念版远远不只是这一次复刻。有趣的是，由于游戏的跳票，发售时正好已经是第十一周年纪念了……虽然这款游戏基于《古墓丽影》初代而制作，但是开发者们完全重制了关卡结构和绘图设定。此外，由晶体动力引进的新概念也会保留下来，它们将为游戏探索和解谜产生一定的影响。伴随绝对现代化的操作设置，周年纪念将回归古墓丽影系列的本源，让探索作为游戏的核心。



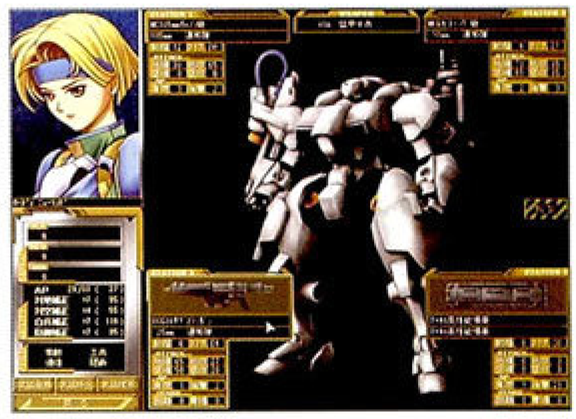
特勤机甲队 初代复刻版

Power Dolls

游戏类型 回合策略
初版日期 1995年
官方网站 www.kogado.com
上市时间 2009年3月27日



又是一款陪伴本大叔渡过青春期的好游戏啊！这是一代的复刻版游戏，虽然已经在去年发布了，但我从未看到哪里有卖，汉化就更无从说起了。不过游戏开发商工画堂对



这次复刻版还是很重视的，不仅翻新了游戏的画质，还将1995年NEC版时的音乐声轨，作为游戏音乐"原典"收藏在内。并且还绑定了许多游戏周边礼品一同销售。看来今年的游戏界注定是一个充满回忆的年份啊，希望国内单机游戏厂商也能乘机推出一些复刻版游戏，让粉丝们有机会收藏收藏。

心跳回忆 十五周年复刻版

Tokimeki Memorial 15th Ammiversary

游戏类型 恋爱养成
初版日期 1994年5月27日
官方网站 www.tokimekiclub.com
上市时间 2009年12月10日（已跳票）



心跳回忆十五周年续作《心跳回忆复刻版》被确认！当时，看到这个消息的我泪流满面。它是全球第一套全年龄取向的恋爱养成游戏！（知道本大叔是纯洁的了吧……）虽然看了游戏宣传画面后，明知道是出来骗钱的，可我们也心甘情愿。同时，游戏的日本开发公司Konami还制作了两个十五周年典藏版角色人偶，受到了玩家们的疯狂追捧。不过，人偶卖的是很好，可游戏呢？现在已经是2010年下半年了啊……难道！这游戏的消息自始至终就是官方为了卖人偶赚钱的托儿吗？





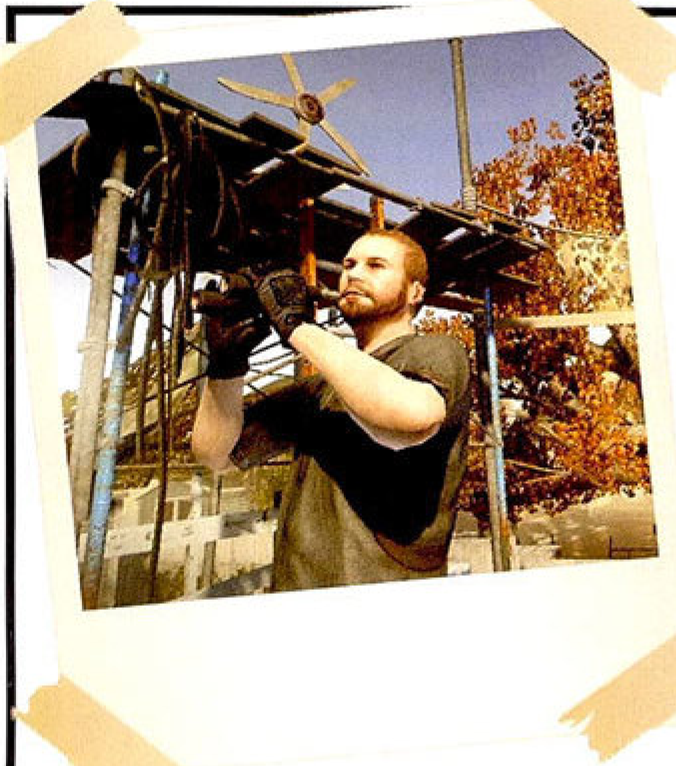
美国人的末日情节

国土防线

由THQ发行、Kaos Studios 负责制作的FPS游戏《国土防线(HOMEFRONT)》，预定于2011年第一季度发售，对应PC、PS3及Xbox360三大平台。游戏由THQ旗下的Kaos Studios 开发，故事由经典越战题材电影《现代启示录》的编剧John Milius负责，是一款以近未来世界大战作背景的作品。Kaos Studios的前身是著名的《战地1942》 mod《沙漠风暴》的制作组Trauma Studios，被THQ收购后推出了《前线：能源战争》，尽管游戏集合使命召唤的爽快与战地系列的真实战场，但是由于对战双方没有足够的阵营特色而被玩家称为有足够创意但是却没有游戏性的游戏。

第一人称射击	国土防线 HOMEFRONT	类似游戏：前线之能源危机	期待度 B
	英语	● 游戏公司 ● THQ	● 发售日期 ● 2011年第一季度





《国土防线》故事背景设定在2027年的美国，统一后的朝鲜成功攻占了由于经济危机而崩溃的美国本土，而主角则在战火中被位于科罗拉多州山岳地带的抵抗军所救，并在后来的战斗中成长为了抵抗军的领袖，带领抵抗军展开了反击战。这个游戏题材实在令人感到出人意料，而且游戏的宣布时机也颇为敏感，游戏预告片更是直接最近朝韩海上军事纠纷作为游戏的背景。此作的开发以Unreal 3为基础，再组合Kaos Studios独立开发的新引擎Drama Engine所制作，令电脑能够自动识别主角、NPC、交通工具及环境物件等要素的位置，即时进行对游戏情节发展的调整，使游戏充满戏剧性，比如每次爆炸都会有更多的破片飞向玩家。



◀美丽的家园最终被入侵所破坏，主角不得已离开了自己的家园投入反抗军的一员

▼除了地面的战斗外，武装直升机的介入让战斗成为真正的空地一体





游戏特色

探索一个可怕而又貌似真实的虚拟近未来世界

——美国已经被“邪恶国家”所入侵，战斗就发生在你的家门口，一切都显得那么的真实！（当然这是对老美而已）

为同一个目标而战

——体验从一个老老实实的本分人转变成自由抵抗运动的带头大哥，这是一次令人难忘的角色转换与游戏体验。

见证战争的代价

——通过John Milius那扣人心弦的剧本，身历其境的体验战争带来的创伤与个人无法改变战争进程的无力感。

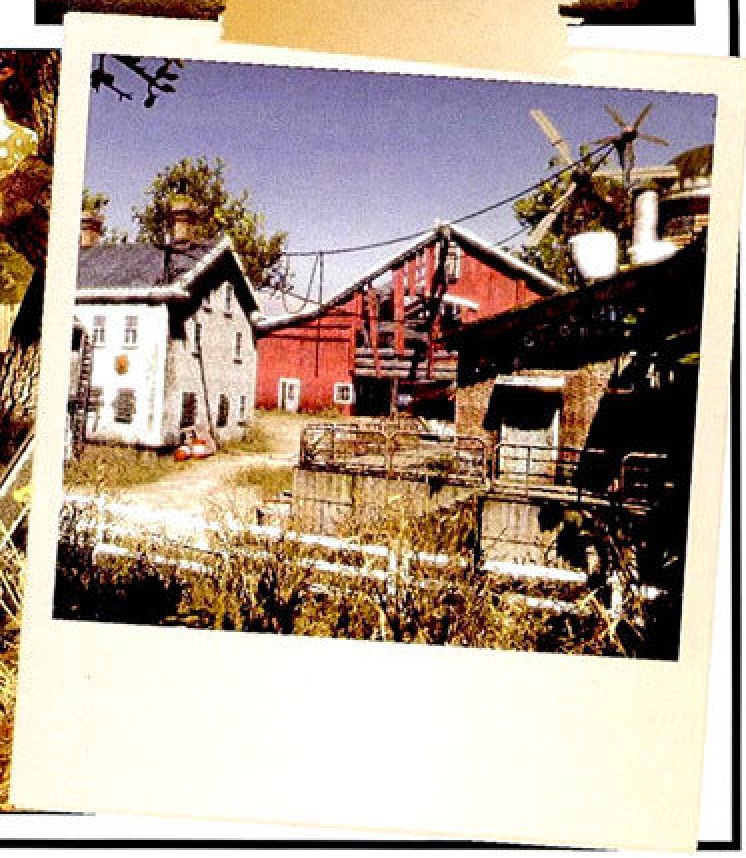
体验爆炸性的FPS游戏

——游戏了提供扣人心弦的单人战役，玩家可以亲身体会到步兵与装甲车辆协同作战那种充满火爆动力的感觉，令人难以抗拒的战斗体验。

在互联网上作战

——游戏还为玩家提供前所未有的多人联机体验，超大战场与更多在线人数让玩家体验到真正的战争氛围。







创造全新领域的暗黑——死亡拍打

角色扮演	死亡拍打 DeathSpank	推荐人群 暗黑类游戏爱好者	期待度
英语	●游戏公司 ●EA	●发售日期 ●2010年	A

猴岛小英雄团队带来的暗黑打击！

也许你会说对于千篇一律的仿暗黑游戏已经腻烦了，也许你会说你只等待真正的暗黑，但是如果你知道这款游戏是由什么团队开发的话，那么你就应该闭上你的嘴，乖乖去玩游戏了。这是一款由“猴岛小英雄”的开发团队，为我们带来了一个意料之外的暗黑风格游戏。曾经有人做过一个有趣的调查，如果某天带着电脑流落荒岛，而电脑里只可以装一款游戏的话，你选择什么游戏？在那时有着很大一部分人都选择了一个妙趣横生的游戏，那就是——猴岛小英雄。一款前所未有的暗黑风格游戏已经悄然而生，你怎么可以错过呢？



动作冒险游戏还带幽默风格，玩家作为一名“英雄”展开一场充满欢乐热闹的冒险旅程；游戏在3D中2D元素，打造出独特艺术风格的世界，玩家可以通过对话来了解故事、解决复杂的谜题，装备个人角色以最大化角色的能力并且进行作战。单人任务将带领玩家探索世界，沿路上将会认识众多有趣的人物，对抗一大堆的敌人，并且搜集上百种不同形式的武器，与超过上百种的装备。



死亡拍打身上可以同时装备四种武器与四种道具热键，他的外观也会随着所装备的防具而变

暗黑也可以很欢乐

搞笑风格的动作角色扮演《死亡拍打(DeathSpank)》是《猴岛小英雄2特别版》Ron Gilbert设计师的又一款Arcade新作品，《死亡拍打》的玩法有点类似《暗黑破坏神》、《地牢围攻》之类 的游戏，让玩家在俯瞰地图上四处漫游、打怪打宝。玩家在游戏中扮演正义的救世英雄死亡拍打，为了夺回名为“就是这个神器(the Artifact)”之莫名其妙的神器，踏上同样莫名其妙的旅途。







玩家在游戏中可以收集到各种武器与装备，并装备在死亡拍打身上，死亡拍打可同时装备四种武器，并即时切换攻击。用各种武器轮流攻击敌人可以组成连击，连击段数越高、威力就越大；每次攻击还能累积血条上方的恶魔量表，集满量表可施 展各武器的特殊攻击。在武器装备的搭配变化之外，累积经验值，升级后可以选择一张英雄卡(Hero Card)来强化死亡拍打，例如增加跑速、攻防能力、增加格挡时间等等。

《死亡拍打》的游戏画面采童话风的仿手绘设计，人物的配音与对话内容也极其恶搞之能事，颇为有趣。游戏中安插的众多NPC不但提供了丰富的爆笑对话，同时也有许多任务可解，让死亡拍打获得额外的经验值与奖励。



虽然游戏幽默风趣，不过攻击效果绝对不会有绝对不会有含糊的地方





巨大魄力的BOSS也会让你满足战斗的欲望

有趣就是我们的目的！

敌人的设计和游戏中的其他部分同样走恶搞风格：例如僵尸鸡被击中时羽毛会掉光光，变成无毛鸡、究竟是魔法封印还是魔法海豹，死亡拍打眉头一皱……自爆蜥蜴被击中时会引发爆炸，附近有其他蜥蜴时还会引发连锁爆破

游戏中大量的双关语与笑死人不偿命的对白是《死亡拍打》最耀眼的部份，但游戏的动作性也不差；看到敌人时除了穷追猛打外，适时的格挡与闪躲也是很重要的，特别是在面对弓手之类的远程敌人时，举盾可以争取贴近敌人的机会。玩家也可利用升级时的英雄卡让死亡拍打朝不同的方向发展，像是强化近战攻击力与格挡时间、走肉搏路线，或是提升远程攻击力靠十字弓打遍天下



轻松幽默的体验暗黑才是本作的精髓





打造不一样的“乐趣”

游戏制作人Hothead Games表示，《死亡拍打》由Ron Gilbert所创造，玩家在伴随游戏中这位“英雄”展开一场充满欢乐热闹的冒险旅程：游戏在3D世界中结合了独特2D元素，打造出独特艺术风格的世界，玩家可以通过对话来了解故事、解决复杂的谜题，装备个人角色以最大化角色的能力并且进行作战。单人任务将带领玩家探索世界，沿路上将会认识众多有趣的人物，对抗一大堆的敌人，并且搜集上百种不同形式的武器，与超过上百种的装备。

Hothead Games指出，研发团队专注于让游戏动不动就可感受到幽默的内容，并结合动画呈现游戏的幽默气氛。《死亡拍打》强调呈现趣味且发自本能的战斗，还有充满深度与复杂谜题的故事内容。《死亡拍打》将会融合风趣的对话、意外来袭的敌人，强大的搜集系统包括武器、装备、物品与能力等：在主角的任务日志中，将会列有“我需要去做的重要事情”与“我需要去做的不重要的事情”，当玩家完成了故事模式后，可以选择游玩更多的任务，并且选择去寻找稀有的物品，更有机会通过多人模式进行合作冒险。





作为暗黑类游戏“死亡拍打”体现了夸张幽默的风格



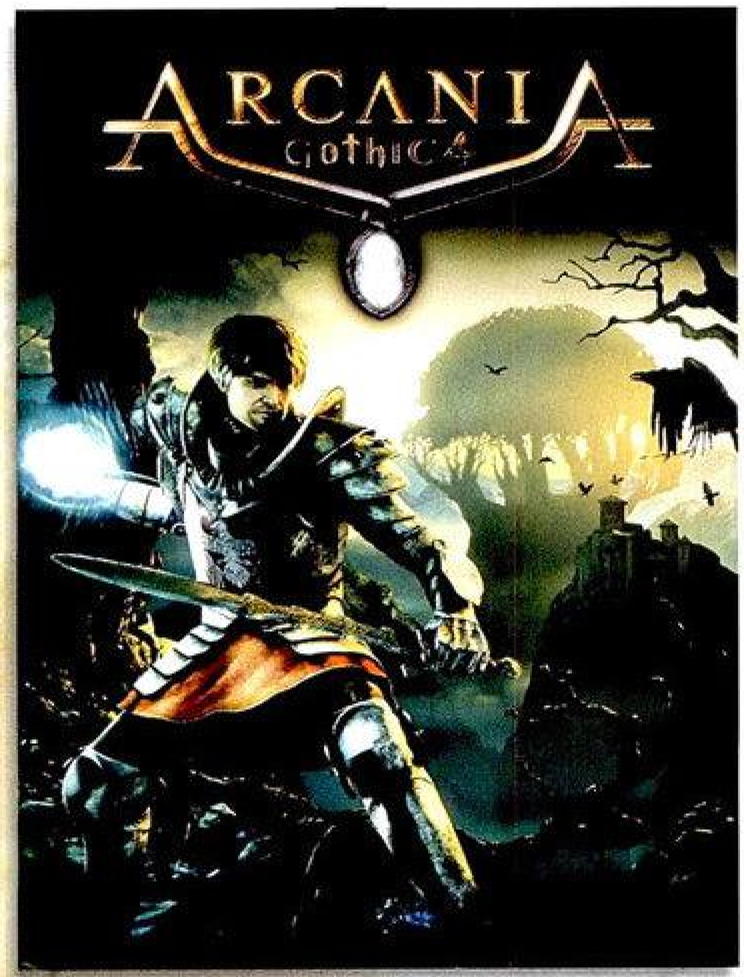
游戏可不单单是模仿，更是加入自己独有的风格调和出不同的本质



ARCANIA Gothic 4

阿卡尼亚 哥特4
创造新王朝的传奇

角色扮演	阿卡尼亚 哥特4 Arcania: Gothic 4		期待度 A
	英语	● 游戏公司 ● JoWooD Entertainment AG	● 发售日期 ● 2010年10月



开发公司表示，《阿卡尼亚 哥特4》的故事发生在一个资源丰富的世界，等待玩家去探索所有的一切景点与细节。像是不同的气候带、各种类型的动植物、地下宝库、或是具有独特建筑风格的城市与城堡等。云层将会遮蔽天空，像狂风暴雨这样的天气效果也会影响游戏世界，让它呈现出惊人的景色；配合日夜的交替与光影的效果，再加上气氛恰到好处的音乐、一流的音效效果，创造出一个让玩家身历其境的游戏环境。多样化的娱乐与任务挑战、刺激的战斗和神秘的非玩家角色等，在在保证了南岛将会是个让玩家流连忘返、乐于探索的地方！


玩家将来到一个完全开放的游戏世界

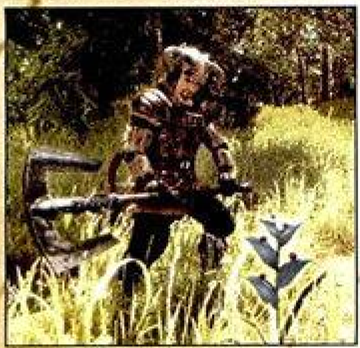

游戏将完全再现一个真实的魔幻王朝供你游历

过去的历史



在前作中，故事舞台发生在一处名为“米尔塔纳”(Myrtana)的地方，那时统治米尔塔纳的国王罗拔二世(RhobarII)，正面临着与兽人之间的战争，他靠着从一座遥远的克里尼斯岛(IslandofKhorinis)上所开采而来的魔法矿石，让他的军队可以借由魔法之力来抵抗兽人大军的攻击，但他开采矿石的方式却不甚人道且不合理。

他借由一些微不足道的罪名抓了许多百姓到该岛上采矿，最后却因为激起民变。一位无名英雄带领着岛上的无辜 百姓推翻了他在克里尼斯岛的统治权，并摧毁了被称作“沉睡者”的古老邪恶力量，打破了包围奴隶营的魔法屏障。接下来，由于获得睿智而神秘的恶魔召唤师萨达(Xardas)的守护，无名英雄获得了圣器“依诺思之眼” (EyeofInnos)，并且出发面对更强大的邪恶势力——一头拥有死亡与毁灭力量的不死龙贝莱亚(Beliar)。在此同时，由于失去魔法矿石的供应来源，米尔塔纳王国战事变成一面倒，兽人就几乎要达到全面性的胜利了。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

当无名英雄来到米尔塔纳时，他所看到的是一片几乎落入兽人手中的土地，仅存的一支反抗军以魔法屏障包围了王国的前首都，并持续地进行反抗。在了解到这场人类与兽人之间的大战不过是依诺思与贝莱亚之间的“游戏”后，无名英雄决定要结束这场战争。最后，就在萨达法师的协助下，他们终于完成了这项任务。不过在完成此任务后的无名英雄，却选择了与萨达法师离开这个世界前往未知的世界……

在两人离去前往未知土地后，又过了两年，战争的恐惧再度回到了米尔塔纳。一位无名英雄的旧友高恩(Gorn)，组织了一支军队对抗托鲁斯(Thorus)所率领的兽人大军，米尔塔纳再次陷入了纷乱之中。而在一场争执以及和萨达的战斗后，无名英雄再度回到了米尔塔纳，并准备统一全土。借由传奇的战斗技巧与对神器法宝的高深知识，他最后成为了统领全米尔塔纳的新国王——罗拔三世，也成为了人类与兽人族的共主。



各类丰富的怪物都有着精细的刻画，你将迎来多种挑战



玩家间穿梭于众多城市之间，游戏有着极大的开放性



环境等光影效果，显示了画面上的优秀表现力



新的英雄即将诞生

故事情节发生在前作《哥特王朝3》的10年之后的南方岛屿。《阿卡尼亚 哥特4》中可以看到前作的一些NPC，此外还将加入天气昼夜变化、攀爬技能与骑乘坐骑的 功能，一些怪物的模型也会有所变化。开发者还将在论坛收集玩家的意见和建议，将会根据开发情况酌情实现。

在《阿卡尼亚 哥特4》前三部系列作完结后，十年的光阴过去了，世界也随之改变，战争的阴影如同一块血淋淋的裹尸布包围了整个世界，最后战火终于延烧到南海一座如同田园诗般的平静小岛——费雪尔(Feshyr)。这里就是此次玩家即将扮演的无名英雄所出生的地方，这位无名英雄从冒险中归来，发现整个家园惨遭可怕的烧杀掳掠！最后，他在海边发现到侵略者那绘有老鹰图样的帆船正缓缓地驶向地平线……

为了报仇，无名英雄离开了被摧毁的城市。他很快地了解到这样的无耻袭击并非只是鲁莽的佣兵所为，而是有股更强大的邪恶势力，藏身其后准备控制世界。于是，他决定要勇敢面对这个未知的邪恶力量。但他将不会是孤军奋战——他的命运与一名神秘女子以及一项早已被遗忘的强大神器紧紧相系在一起，这也将是玩家这趟宏伟旅程的主轴之一。玩家所做出的任何决定，不仅仅会改变南岛的未来，甚至还会影响了整个世界。老战友和新面孔都将在这趟冒险旅途中助你一臂之力。



战斗的真实度也相当的强大，值得期待

电攻百科 哥特王朝系列

《哥特王朝》系列是由德国的Piranha Bytes公司开发自由动作角色扮演游戏系列，它同时也是世界上最富盛名的几个角色扮演游戏系列之一，同时也是同类游戏形式的先驱者之一。

Piranha Bytes公司忠实于单人游历式的传统自由角色扮演游戏，并大力制作了《哥特王朝III》来延续和壮大这个传奇性的游戏系列。在《哥特王朝III》中，主角搭成的船来到了一片新的大陆，它有二十个左右的城镇，这样的数目甚至超过了《上古卷轴IV》中的世界。

《歌特王朝4》改名《阿卡尼亚、歌特4》

Spellbound制作DreamCatcher Interactive出品的《阿卡尼亚 哥特4》将于2010年第三季度登场。该游戏是著名系 列游戏《哥特王朝》的续作之所以不叫《哥特王朝4》有两个原因，其实它的新名字暗示着一个充满魔法和幻想的 丰富世界，其二是出于市场宣传的需要，因为希望让《哥特王朝》系列在美国能够有一个新的开始，因为之前的系 列作都失败了。为了能够抓住美国市场，开发团队花了好几个月的时间研究美国和欧洲游戏的不同之处，以至于本作的美版和欧版在色调上也会存在一定的不同之处，美版色彩会更为明亮美丽，欧版较为灰暗阴沉。

新作快报



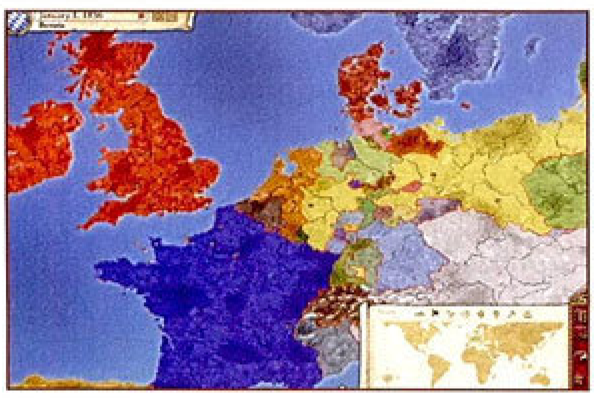
帝国主义的发家史

维多利亚2

《维多利亚2（Victoria2）》是由瑞典Paradox Interactive公司出品的一款即时策略游戏（注意，是即时策略而非即时战略，但是实际上所谓RTS即时战略游戏更多关注的是战术方面而非战略方面），玩家可以选择自十九世纪初英国维多利亚女王继位到第一次世界大战结束这百年间，地球上存在的所有国家进行游戏（当然有些实在提不上台面的小国自然被忽略了），领略工业革命的魅力，体验帝国主义的霸道，当然还有必不可少的战争情节。

《维多利亚2》基本上融合了《欧陆风云》与《钢铁雄心》的特点（2款著名的即时策略游戏），但其强烈的加工生产与商业贸易系统非常类似《帝国主义2》。至于其技术研发则是一次研发选定的一种科技，这方面比较像《文明》系列。简而言之，《维多利亚2》是集到目前为止最佳的策略游戏优点于一身的游戏。

战争策略	维多利亚2 VICTORIA 2	类似游戏： 钢铁雄心、欧陆风云	期待度 B
	英语	● 游戏公司 ● Paradox Interactive	● 发售日期 ● 2010年8月13日








工业革命与大型工厂的建立


蒸汽轮船横越大西洋

在《维多利亚2》里玩家能做什么

简单地说，玩家能在真实的全球地图上随着时间的推移发展自己的国家。要做到这一点，你需要对8种不同的内政项目进行管理，它们分别是：生产、预算、技术、政治、人口、贸易、外交和军事。这8个项目需要玩家根据具体情况进行精确的投资：

【生产】 根据玩家所选择政府体制的类型，你可以自己办厂，也可以让工厂私有化。当然，无论私有化经济体制还是国营体制，玩家都可以操纵国内的企业的发展方向，即使是私营企业仍然可以接受玩家的投资。

【预算】 玩家通过加大或紧缩预算投入以控制国内的经济体制良好发展，并且无论玩家是选择何种政治经济体制，游戏都将真实的反应社会经济状态。例如，税收是政府收入的重要来源，假如你设定的税收过高，你的国民就将没有足够的钱用于购买他们生活所必需的商品，而这也将导致国内的工厂生产的货物不能正常出售而导致挤压以至于发不出工资，在这种恶性循环下最终将导致玩家所控制的国家经济崩溃。

【科技】 游戏中一共有5种不同的科技研究路线来增强玩家陆军、海军等的国家综合实力。在这些类别中，有数百个不同的技术升级需要玩家一一做出抉择，这也是为战略玩家所准备的自助餐。

【政治】 《维多利亚2》中有数百种不同的政治制度选项供玩家自行选择，您可以选择是否允许新闻自由，建立最低工资制度，管理各种政党，建立一个普遍性的医疗制度，以及等等。

【人口】 面对人口增长的压力，你还要注意全民教育的问题。但是要注意的是：受教育的人口越多，国内发生各种革命的可能越大。

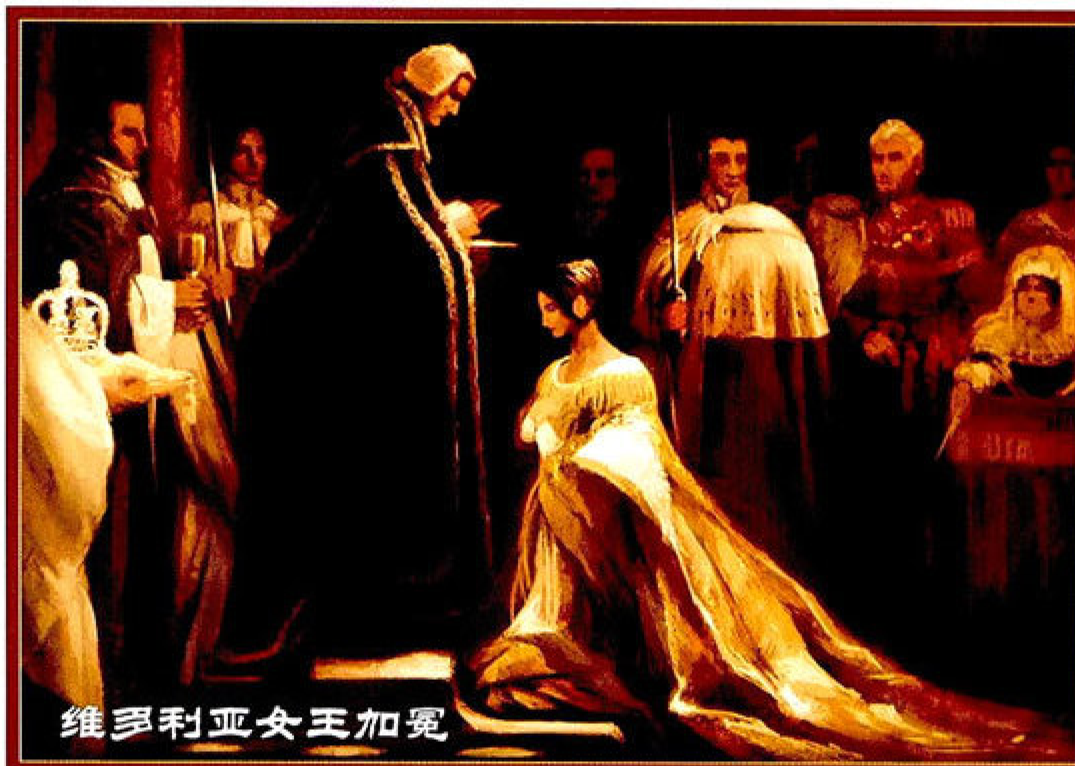
【贸易】 一如往常的国家层面的策略游戏，《维多利亚2》里玩家可以设置与其他大国的贸易路线。如果你发现国内出现经济紧缩情况，你可以通过出售国家储备资源来保证经济的重新发展。

【外交】 《维多利亚2》独具的“超级大国”功能。在游戏的世界中存在有8个超级大国，另外还存着8个次大国型的国家。这两类大国都可以进行殖民，但只有超级大国才能对其他国家施加外交领域的影响力。该系统将允许玩家通过外交而非军事手段来占领其他国家。

【军事】 游戏将让玩家把更多精力花费在建设一个国家，尽可能的弱化游戏中战争元素，玩家并不能对其做出很大的影响。当然，并不是说游戏中不存在战争，玩家可以对其他国家进行宣战，游戏中战争都将在后台进行。



相对于前代作品，《维多利亚2》通过一个简化的邮件系统来替换烦人的弹出式咨询窗口，这对于Paradox Interactive公司所出品的战略游戏来说也是首创。《维多利亚2》虽然看起来有些过时，但顽固的战略游戏玩家可以体验到与前代游戏完全不同的微观管理和大局观操纵。





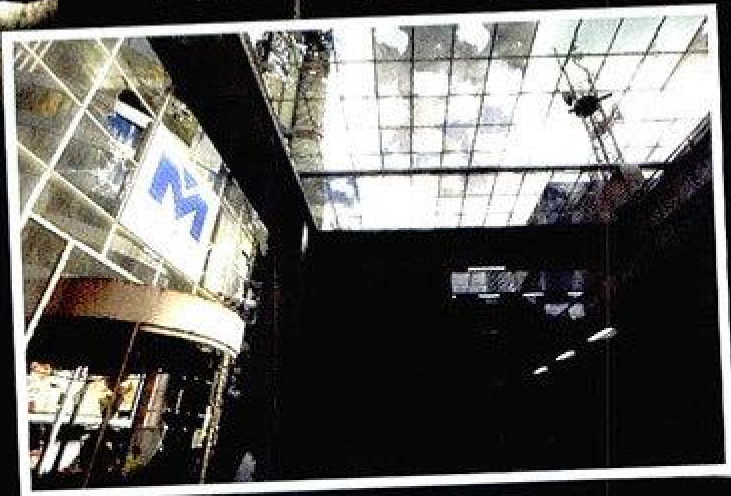




核子废土的都市争夺战

核子黎明

战略+射击	核子黎明 Nuclear Dawn	类似游戏：物竞天择、乌鸦小队	期待度 B
英语	● 游戏公司 ● InterWave Studios	● 发售日期 ● 2010年10月	



《核子黎明（Nuclear Dawn）》是一款由InterWave Studios开发基于Source引擎的多人联机游戏。本作的背景依然是饱受核战争蹂躏后的废土世界，游戏中融合了RTS元素，扮演指挥官的玩家必须指挥自己的小队在高楼林立的废墟都市中与敌人作战，做出正确决定，确保队员的生存。

在FPS模式中，玩家作为一名战士，发挥自己手上所有的火力，干掉面前所有的敌人是他唯一的使命。一旦进入RTS模式，作为战场指挥官，你需要了解你和你的手下每个战士的长处和弱点，运用自己的长处并按照都市地形布置一个完美战场等待敌人踏入你的陷阱。

利用地形与资源点的位置来阻止你的敌人的进攻，确保战场上的优势，建立完善你的前进基地，针对敌人的进攻与防御战术结构来有选择的升级你的部队并配备更强大的火力来强化你的堡垒防御。









游戏特色

- 两个派别：由亚洲与东欧联合组建的“帝国”（the Empire）和由美国与西欧国家组建的“自由联盟”（the Consortium）
- 除了指挥官外，玩家有四种可选单位，每种单位都有三种不同的战斗路线
- 超过十二种以上的武器可供所有派别单位角色选择使用
- 每个派别有各自完全独立的基地建设模式、各不相同的工作流程和科技树
- 升级武器单位、建筑以及派系等级都需要发掘出来的黄金时代工程蓝图（黄金时代指核战前的时代）
- 使用黄金时代的技术可研究并建造末日武器，它将让你拥有战场上最致命的优势
- 迄今为止最大、细节最多的多人连线地图



间谍的归途
詹姆斯邦德007：血石

间谍潜入	詹姆斯邦德007：血石 James Bond 007: Blood Stone	期待度 B
英语	● 游戏公司 ● Activision	● 发售日期 ● 2010年

动视官方正式宣布了《詹姆斯邦德007：血石》（James Bond 007: Blood Stone）的存在，这款游戏是由英国游戏开发商Bizarre开发制作，根据英国最受欢迎的秘密特工电影007系列改编而成的。游戏是以动作元素为主题，但是游戏中会有大量的驾驶追逐场景。乔丝·史东将会在游戏中饰演邦女郎。

动视方面发表的声明如下："《詹姆斯邦德007：血石》是根据007系列电影改编，在游戏中玩家将要遭遇精心谋划的阴谋，需要开动自己的大脑像詹姆斯邦德一样思考。另外，游戏还将会有多人游戏模式，另外还将首次引入策略目标游戏模式。玩家可以组队在007背景的世界中分别作为间谍和雇佣兵进行对战。


各类枪械丰富，火暴的场面不会少

全领域的间谍技术战

在游戏性方面，《詹姆斯邦德007：血石》拥有一些让人很是熟悉的东西——具备掩体系统的枪战和肉搏混合起来的游戏方式，完全是从《神秘海域》和《战争机器》里学到的那套第三人称射击模式。值得高兴的是，Bizarre工作室学得还算不错，演示中邦德杀出一条血路冲进一位富豪的游轮的时候，可以看到射击方面非常可靠而且精准，掩体系统也很漂亮而且非常值得信赖。


影片般的游戏画面绝对是亮点之一


作为影片传统的汽车追逐战，自然不会错过

细胞分裂的再现？

而这其中最重要的就是"集中瞄准"系统：当你成功用肉搏方式撂倒对手之后就可以解开一个像子弹时间一样的模式，使用该模式的时候对敌人射击会有特别动画，并且可以轻易地一击爆头。"我不觉得这是个大众化的创意。"《詹姆斯邦德007：血石》的制作人Nick Davies说，"我怀疑别的工作室也会跟我们面临同样的问题。我们加入了其他工作室没有采用的肉搏系统，我们用这种方式来鼓励人们尽可能地采用潜入的游戏方式。"

完全真人演出

作为电影改编作，原本影片塑造的形象自然也是一个重要卖点，丹尼尔·克雷格的壮硕英俊的形象将是游戏的一大亮点。而作曲家兼演员的乔丝·史东不仅将为游戏谱写原创的音乐，同时还将以他的形象出任新一代的"邦女郎"。同时游戏中还将有众多我们熟知的形象，在游戏中以另一种形象与玩家见面。


丹尼尔·克雷格




乔丝·史东



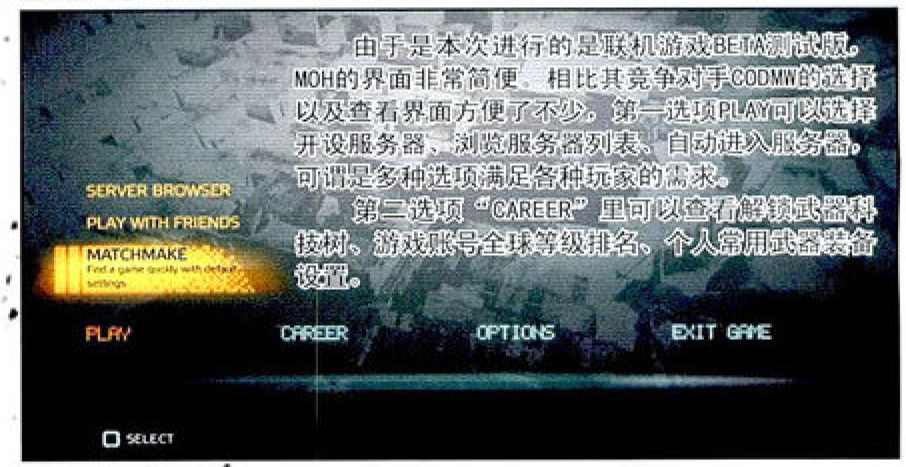


MEDAL OF HONOR 重生的希望

荣誉勋章BETA联机战地报告

EA的2010年FPS大作《荣誉勋章（Medal Of Honor）》（以下简称MOH）一经公布就引起了媒体与玩家的广泛关注，放弃了原来的二战题材转投现代战争更是成为了玩家争论的焦点。双制作组合作的方式也让MOH保证了游戏质量，其中单机任务交由重生后的EALA旗下2015工作室制作，而联机对战则直接交由近来表现十分抢眼的DICE工作室，旗下知名作品有《战地》系列、《镜之边缘》等优秀作品。本刊有幸获得了EA官方给予媒体的测试机会，与各位读者第一时间分享这款新作体验报告。

全新界面

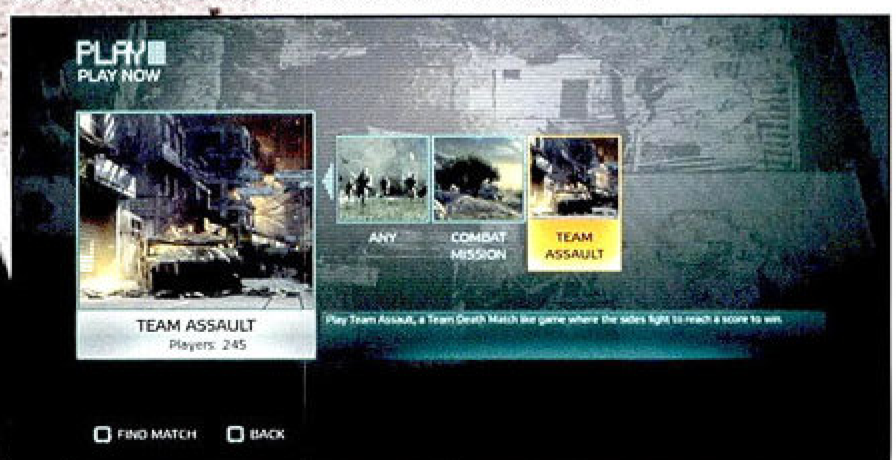


由于是本次进行的是联机游戏BETA测试版，MOH的界面非常简便，相比其竞争对手CODMW的选择以及查看界面方便了不少。第一选项PLAY可以选择开设服务器、浏览服务器列表、自动进入服务器，可谓是多种选项满足各种玩家的需求。

第二选项“CAREER”里可以查看解锁武器科技树、游戏账号全球等级排名、个人常用武器装备设置。

多人游戏模式

游戏分为2种模式“任务作战”（COMBAT MISSION）、“小队突击”（TEAM ASSSULT）。“任务作战”行动模式类似《叛逆连队2》中的进攻模式；塔利班方面有5个防守据点，而美军的任务就是在己方耗尽100个人员补充之前拿下这5个据点，每攻下1个据点奖励20个人员补充配额。防守方没有人员配额限制（当地人嘛）只要尽力杀伤进攻人员即可。第二种模式“小队突击”属于团队对抗模式，没有固定任务，双方都有一定的人员补充配额，看双方谁先用完这些配额即判失败。2种游戏模式都没有时间限制，初学者不知道如何完成任务的话，只要记住减少自己的死亡次数并且尽可能杀掉敌人就可以了。



按键分配

游戏基本的操作与主流的FPS大同小异，比较特殊的连杀奖励，按5是进攻奖励，按6是防御奖励。按左SHIFT屏气，按V是刺刀。每个职业的特殊武器按3。而其他的设定就基本与其他FPS游戏相同。但MOH的持续瞄准与持续下蹲需要去菜单中设置打开，打惯了使命召唤的同学会很不习惯。

综合评分	7.5
画面	7
音乐	7
操作	8
游戏性	9
游戏体验	7
综合评价	虽然本次封测BETA只有两张地图，但是每次游戏都能给人带来不同的感觉。

编辑：装甲兔　美编：小米

击杀积分模式

MOH在联机对战中引入了战地系列的积分判定模式，比如正常情况下击杀一名敌人的分数是10分，而爆头奖励可以再多拿5分、远距离击杀会增加5分或者10分、如果被击杀的敌人正在向你的队友射击的话你击杀了这名敌人会获得掩护积分5分。双杀或者连杀奖励的分数更多。假设你作为一名狙击手，成功狙杀了一名正在朝你队友射击的塔利班机枪手，狗屎用的是你一枪打爆他的脑袋之后，又顺便穿透了他背后打酱油的塔利班，那么这次狙杀你获得的分数就是10（击杀）+10（爆头）+5（掩护）+5（远程射杀）+10（酱油击杀）+5（双杀），也就是一次性拿到45分。

也许你会问这种分数有什么用呢？MOH建立了一个全新的连杀判定奖励模式，连杀判定奖励不在按照你的杀人数来计算，而是按照你击杀敌人获得的分数并且有等级递进，此外连杀奖励模式还分为进攻或者防御2种，你可以选择其中一种来帮助队友或者轰炸敌人。连杀奖励分数在屏幕右下角显示，第一级要求40分，可以选择迫击炮或者UAV侦查无人机，UAV侦察机也不同于其他游戏针对个人的，而是整个队伍都会在2分钟以内获得战场扫描的能力。第二级是火箭炮覆盖或者补给，要求分数100分。第三级是掠食者无人机发射的电视制导导弹与团队弹药补给，要求160分。不同于使命召唤6的连杀奖励在死后保留以及可以累计，在你阵亡之后你的连杀奖励就不予保留，并且不可累计。所以在满足了一级连杀奖励后请赶快使用掉，否则就浪费了哦！



↑连杀成功，是迫击炮还是UAV侦查都由你来决定，按键5使用迫击炮，按键6使用UAV



友军呼叫的迫击炮覆盖效果 ➔



阵营与职业划分

游戏中双方阵营为美军游骑兵部队与塔利班游击队，双方都有三种职业。步枪手（RIFLEMAN）、突击队员（SPECIAL OPS）和狙击手（SNIPER）。BETA测试中每个职业都能依靠职业积分累积解锁7种武器与配件，再外加初级配给的初始武器实际共有8种，看来正式版中可以解锁的武器配件将会给玩家带来更多的惊喜。

步枪手可以解锁的配件为：初期配置步枪（美军M16+M203榴弹发射器、塔利班AK47+GP25）、额外的弹匣、内红点瞄准镜、轻机枪（美军为M249、塔利班为PKM）、消音器、穿甲弹、4倍放大瞄准镜。突击队员可以解锁的配件基本与步枪手大同小异，但独有的散弹枪用的独头弹可以加强散弹枪远距离射击能力并能提升子弹。狙击手初期配置M21/SVD狙击步枪配内红点瞄准具，后期可以解锁额外弹匣、4倍瞄准镜、M24/SV98旋转后拉式枪机狙击步枪、配重块、穿甲弹、长距离瞄准镜。其中配重块与长距离瞄准镜是旋转后拉式枪机狙击步枪的专用配件，M21步枪所能配用所以只有2款红点瞄准镜，实际战场作用类似于精确步枪。

职业特殊武器

每个职业都有自己的特殊进攻武器，步枪手如果配备步枪的话就是挂在枪下的榴弹发射器、突击队员则是无制导火箭筒、狙击手是遥控炸药。这次BETA版游戏中出现了可以使用的载具M3装甲车，对付它只有靠突击队员的火箭筒与狙击手的遥控炸弹。DICE明显注意到了COD里榴弹党满天飞的情况，对步枪手配置的榴弹杀伤范围以及射出速度都做出了一定的调整，保证了游戏的爽快度的程度，此外MOH并没有设定榴弹不可爆炸的范围，哪怕把榴弹朝自己脚底发射都会爆炸，这一点确实需要改进啊。

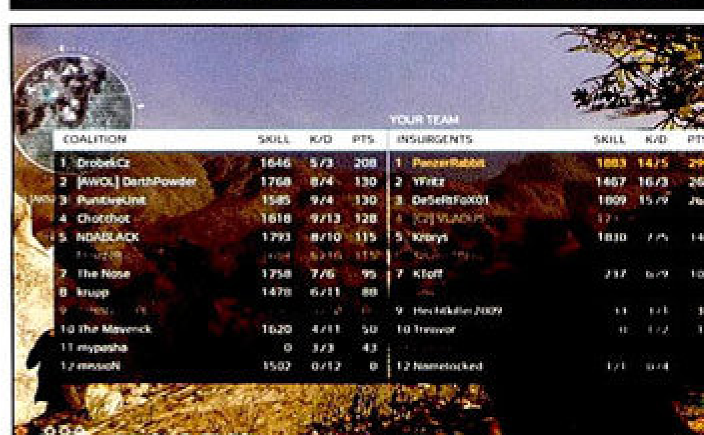
MOH多人模式使用的是寒霜引擎，地图中许多场景都是可以被爆炸所破坏的，所以突击人员的火箭筒就显得更有战术价值。往往进入僵持的阵地战的情况下，火箭筒玩玩是破坏墙体制造新的突击点打破场面僵局的利器。此外，在压制敌方机枪火力与狙击手的时候，弹道出奇平直的火箭筒也能起到很好的作用。至于狙击手的遥控炸药就显得稍微逊色一点，虽然可用子弹引爆但不可粘附在墙体上，这让遥控炸药的战术价值一下就降低很多。较多的用法是用来防御防守据点，BETA测试中的“任务作战”模式地图里，5个防守据点都需要敌方部队攻入阵地后安放炸药，而防守方的狙击手就可以提前在防御据点埋设遥控炸弹，观察到敌人接近那个位置之后引爆，但是一次只可以设置一枚遥控炸弹这点会让埋设炸弹的实用性大大降低。



既然名字叫荣誉勋章 当然是少不了各种勋章收集界面



游戏开始的职业选择界面 三种职业各有优势



小晒一下个人战绩

枪械设定



BETA版中出现的枪械已经基本涵盖真实战场美军与塔利班作战的所有随身武器，包括步枪类AK47、AK74U、M16A4、M4A1，机枪类M249、PKM，狙击枪类M21、M24、SVD、SV98。散弹枪870MCS、TOZ194，冲锋枪类MP7A1。按照职业的划分的除了枪械还有通过累计经验解锁的一些列配件包括瞄准镜、消音器，穿甲弹以及弹匣等，狙击手职业还有专用的降低枪口因呼吸而晃动的配重块，不同的枪械都有各自的最佳搭配模式，以下将为大家一一介绍。

武器配件搭配

每种职业每种武器都有最佳的搭配，如何通过搭配配件来获得各项数值的平衡以及参考游戏模式或者地图更换配件都是MOH新作让人值得关注的地方。以下是笔者比较推崇的搭配方式：

步枪手



这样的配置主要用于中近距离的杀伤，其中4倍放大瞄准可以照顾到中距离与近距离的射击范围，而穿甲弹虽然会增加威力但是会降低射程。所以使用有放大倍数的瞄准镜会提高命中率。

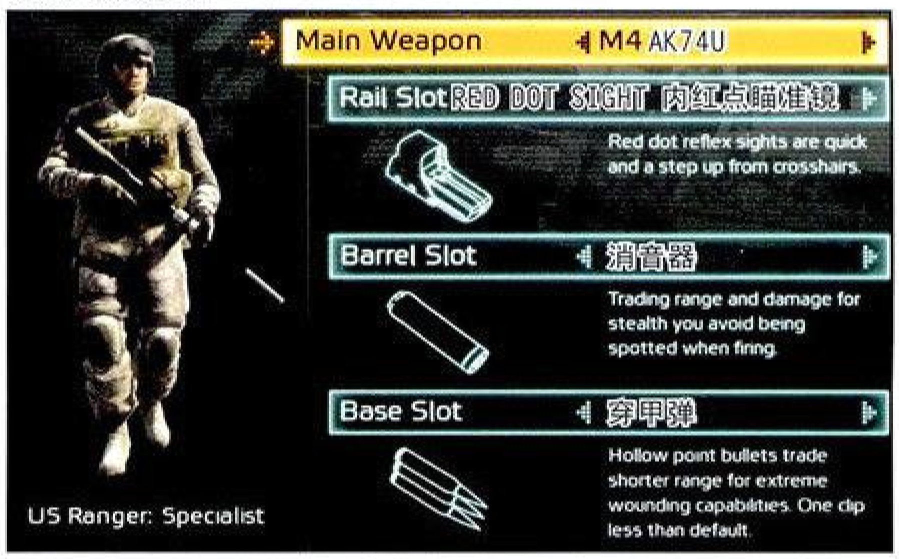


↑这种配置主要用于近距离的作战，内红点瞄准虽然没有放大倍数。但是视野较为开阔，在近距离的反应比较快，而搭配消音器的目的在于在射击的同时降低被敌人发现的概率。第三栏使用额外弹匣的用意在于近距离射击往往是近距离交火，讲究的是火力密度，子弹消耗反而会比中远距离下更大。而且近距离如果使用穿甲弹提高的射击威力并不明显。



↑细心的读者可能会发现在使用这个配置的时候旁边ACCURACY的属性会提高很多，这样的配置在近距离情况下不会因为机枪的连续扫射造成的后坐力而影响瞄准精度。在对抗模式当中近距离作战有着非常良好的感觉。只不过不知道也许是BUG还是制作组的粗心，机枪搭配超过3样配件的时候进入游戏时候枪上不会显示任何物品，虽然属性还是正常的。

突击人员



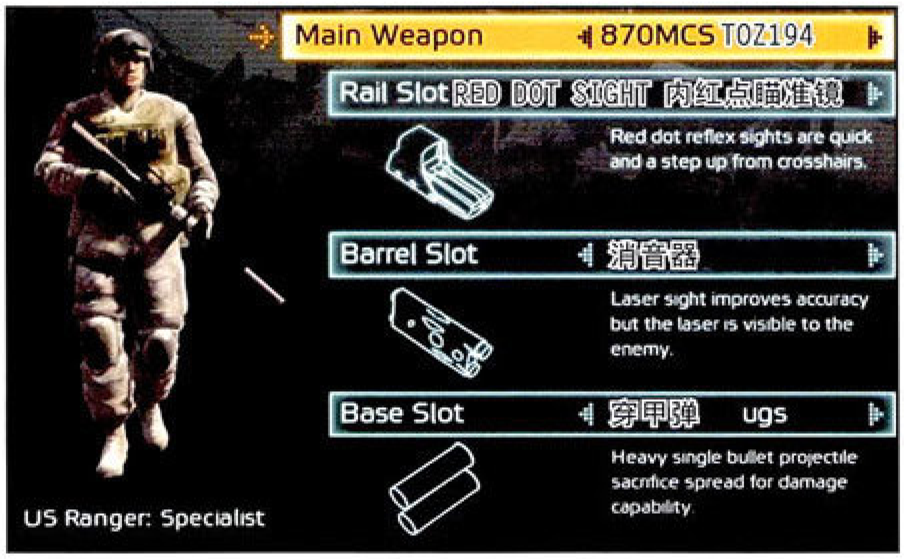
↑真实世界中现役的M16已经成为600米内为了弥补M4的火力不足而配发装备的步枪。游戏中M4的主要用途与作战范围也就是近距离接触性作战，所以提高火力与反应速度还有降低被敌人发现的概率是持有M4的突击人员所注意的地方。



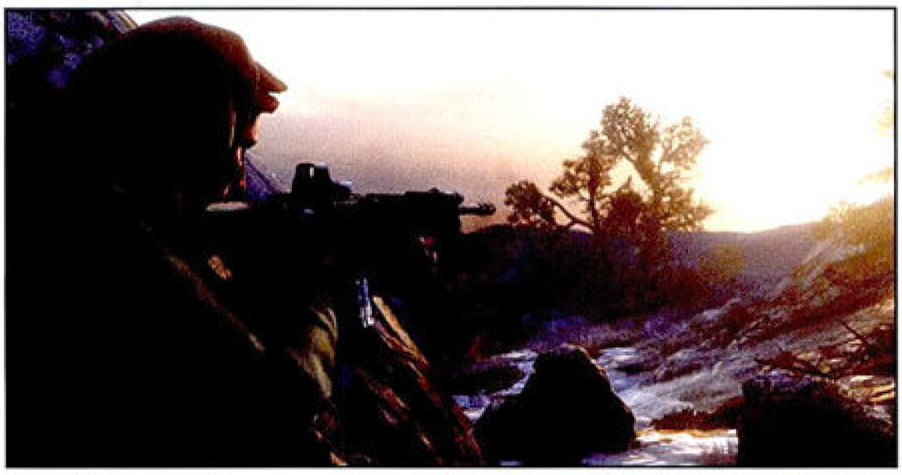
游戏里的美军装备的土鳖程度可不输塔利班。几亿军费都让五角大楼买日本车了吗！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



↑不同于其他游戏的散弹枪设定，MOH中的散弹枪威力十分惊人。在30米左右的距离仍有一击必杀的能力，当然这需要尽快解锁独头弹的加持。只是对天朝的MOH爱好者来说有一个悲剧是由于网络的延迟命中判定十分严格，稍有一点LAG（丢包延迟）就会造成明明有命中提示，。但是就是不中的怪现象。希望正式版发售后这个问题能通过更多的正版服务器来解决。



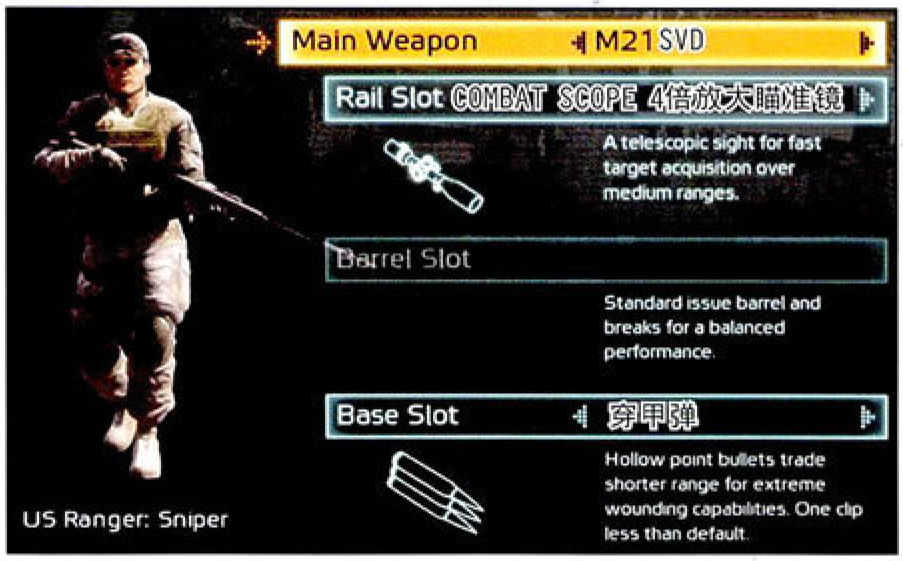




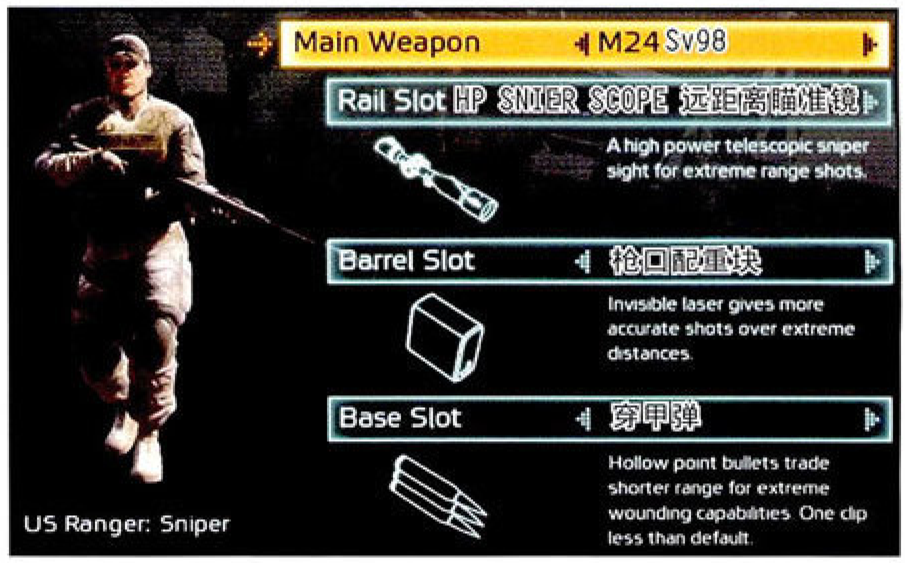


↑游戏中近距离最为好用的一种搭配，MP7A1在游戏中设定为使用40发弹匣并且速度是最高的一种武器。由于射速高所以多带一个弹匣会让增加灵活度，使用消音器后由于高射速的后坐力也降低非常多。在加上内红点瞄准镜的大视野帮助，哪怕是同时面对多名敌人的情况下配合灵活的键盘使用也毫不逊色于威力更大的其他步枪。只是射程就不经如人意了，碰到距离太远的敌人就赶快开溜吧。

狙击手



↑M21或者SVD本身精度与定位并不能算是狙击步枪，在游戏中也体现了精确射手这个概念。用来弥补远距离情况下步枪手的贫弱，加之精确射手非常灵活，也可以作为配合步枪手与突击人员在近距离情况下的突击任务。由于穿甲弹会降低射程的关系，所以使用4倍放大瞄准镜来弥补。在COMBAT MISSION模式下敌人的掩体以及可以躲藏的位置非常多，就需要这样的精确射手来压制住敌人。



↑这个配置就是最适合作为支援型职业的狙击手来使用，远距离瞄准镜增加了瞄准射程并且减小了中间红点的大小，这样就不会在远距离情况下人被中心红点遮住的尴尬情况所影响。而配重块也降低了没有按SHIFT屏气情况下枪口随呼吸跳动的幅度，增加实用程度。而最后的穿甲弹是为了在远距离情况下哪怕只打中上半身也能一枪必杀的保证。

总结

作为荣誉勋章最新的一作，放弃了原来坚持很久的二战题材转投现代战争这是一个需要勇气的行为。实际上就算EA为这个游戏起个别的名字也没有什么影响，取名荣誉勋章更多是让曾经的老玩家得到一种归属感，表示EA还是没有忘记你们的一种作秀罢了。此外游戏中对狙击步枪的设定让作为死军迷的笔者感到十分的不解，在197米情况下狙击一枪命中敌人居然不死的这种设定是从何而来，现实世界中M24或者SV98都是7.62的大口径枪械，在800米情况下命中身体任何部位都可以瞬间毙命甚至打碎身体部件的呀，也许是为了照顾游戏的爽快度所以不得不放弃了某些真实性。但游戏宣传的招牌依旧是真实性，这就让人觉得有点挂羊头卖狗肉的嫌疑了。但这些小问题毫不影响MOH是一款优秀的射击类游戏，如果一定要拿被誉为现代战争神作的使命召唤来比的话，可以说是平分秋色。《使命召唤6》更倾向于爽快度，而近期的《叛逆连队2》倾向于接近的真实性。那么MOH就介于两者之间，在真实性与游戏性之间做到了非常良好的效果。也许某些令人费解的小问题会在今年的10月正式版中得到解决，让我们拭目以待吧！



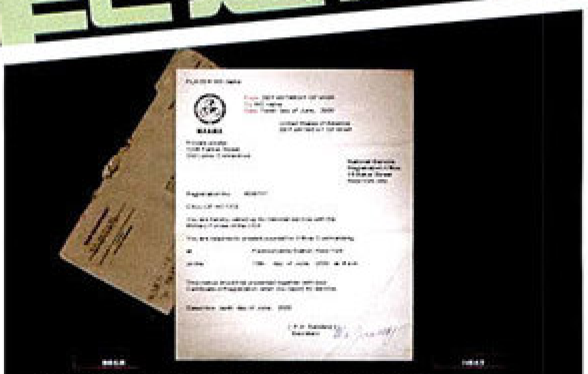
孤胆枪手2 征兵

游戏类型:	射击	发行日期:	2010年07月12日
发行厂商:	Sigma Team	官方网站:	www.sigma-team.net

综合评分	6
剧 情	6
画 面	5
音 乐	6
创 新	6
游戏性	7

综合评价 放在过去是不俗的作品，放到现在各方面都有瑕疵。如果画面、特效更出众些，评价会更好。

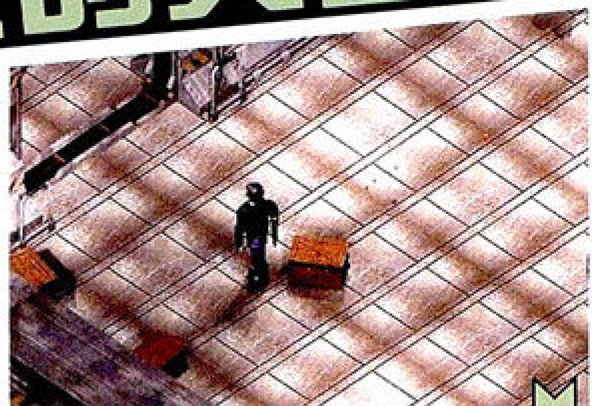
绝处求生的突围之路


一纸到任书揭开了整个故事的帷幕

画面操作

《孤单枪手2：征兵》是《孤胆枪手2》的资料片。就画面而言，刚玩过《异形繁殖》的朋友可能一时无法接受自己的孤胆枪手竟然长成这个搓样。怎么讲呢，如果说前者是属于21世纪的动作冒险游戏，那后者会立刻让你觉得自己穿越回了20世纪。

诚然，就画面而言，《孤胆枪手2》只能和《辐射》系列的1、2代相比，甚至连游戏的功能菜单也瞧不出丝毫的未来色彩。话又说回来，游戏中的角色可是非比寻常的“灵活”，各位可以试试在黑暗处打开你的战术手电，再操纵鼠标疯狂旋转，然后你就能看到一盏明晃晃的探照灯啦！



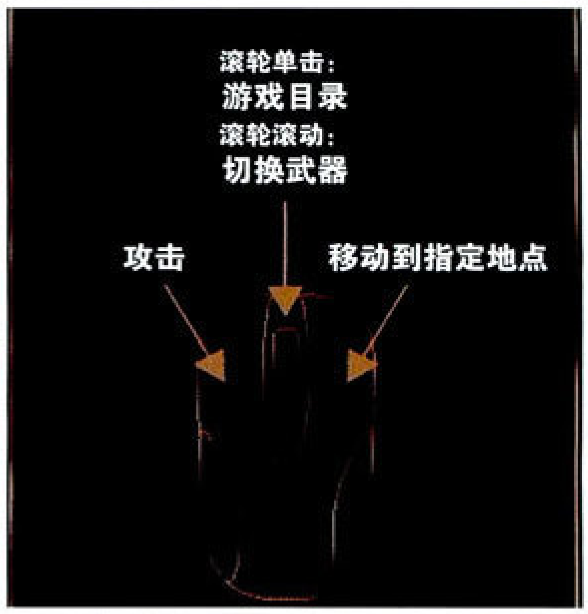

游戏中的一些木箱，油桶之类的物品都可以靠角色“移动”

就操作而言，《孤胆枪手2》和多数FPS游戏有着相似的键位设定。你可以使用ASWD或鼠标右键指挥角色移动，利用鼠标瞄准敌人并用左键射击。此外，FPS游戏皆有的装弹以及切换武器等操作也可以通过相应的键位和鼠标中键加以实现。值得一提的是，在这样一款2D游戏里，角色是无法实现FPS中的跳跃和下蹲动作的，玩家倒是能在特定的关卡里利用空格键离开载具。

F1 帮助窗口
Esc 主菜单　Tab 隐藏/显示游戏栏

1 2 3 4 5 切换武器
Q E 前一/下一个武器
R 装弹

W 角色移动
A S D　I 角色目录
F 关闭/打开战术手电　C 角色目录
SPACE BAR 离开载具




角色只要接近发现的物品就会自动拿取（除非包裹满了）

控制车辆时，方向键可能让人别不过来。此刻WSAD分别对应前进、倒车、左转和右转。➡



文：小P羊　编辑：小P羊　美编：小米

选择最适合你的Perk

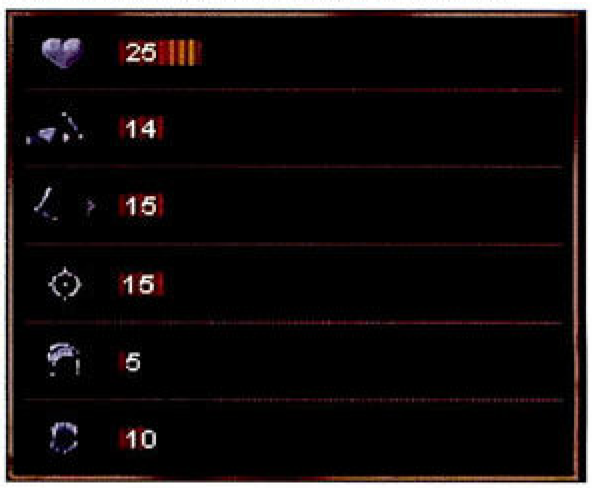
《孤胆枪手2》有四种难度可供选择，分别是简单、中等、困难以及impossible（不可能？姑且称之为地狱难度吧）。事实上，如果你能撇开猥琐的画面和部分雷人的操作，转去注意该作的其他细节，《孤胆枪手2》还是能激发你的通关兴趣的，这包括游戏之初的Perk选择上。

关于Perk，玩过辐射系列的朋友多半知道这个“福利”设定。它可以看作角色的额外专长，让你能在险象环生的游戏世界里获得某种优势（或变态的超能力）。在《孤胆枪手2》中，玩家创建角色的重要一步便是选出最适合自己的一种Perk，在此也简单介绍一番。

	自我治疗（Self-Treatment）	喜欢独行的朋友可以借助此能力医疗自己。只要有一点时间喘息，你的身体便会自动再生。
	快速学习（Quick Learner）	若是你希望角色更快升级，建议选择此项，因为它将影响你的学习和发现隐藏物品的速度。
	经济学家（Economist）	一些人觉得这项能力恰似盗窃，你认为这不过是勤俭持家。一个优秀的经济学家可以在各种古怪的地方侦测到现金的气息。
	夜视（Night vision）	影响你在黑暗中视物的能力（不借助战术手电的协助）。
	吸血鬼（Vampire）	顾名思义，拥有这项能力的人可以抽取敌人的生命力并弥补自身。甚至连诺斯费拉杜一族都拼不过你。
	催眠师（Hypnotist）	身为催眠大师的你拥有一双奇特的眼睛。就用这双眼睛去催眠、控制你的敌人吧。
	观察者（Observer）	你可以探测到各类隐秘的东西，诸如秘密地点、隐藏物品、Jimmy Hoffa以及飞机上的放脚空间。
	拳击手（Boxer）	作为一名职业拳击手你可以在近战中狠踹敌人的屁股。

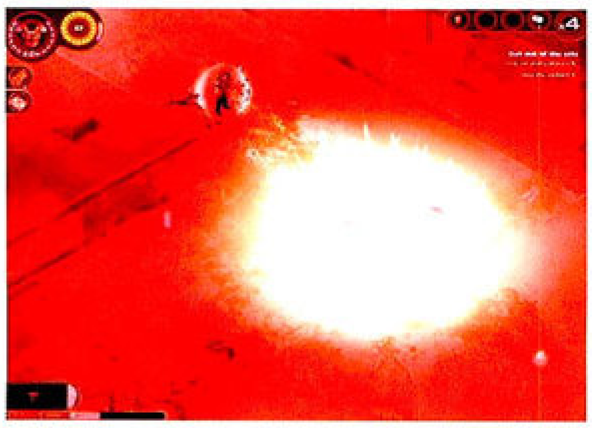
等级、装备提升

《孤胆枪手2》中的角色同样可以升级。前提是，你的角色获得了足够多的经验值。游戏中获取经验的途径有多条，包括在游戏中射杀异型、完成任务或发现隐秘地点，当角色升级后就可以获得供你自行分配的技能点了。



角色共有六个属性可进行技能点的分配，分别对应人物的健康、强壮、速度、瞄准、学习能力和Perk。

在武器装备方面，《孤胆枪手2》有各类枪支可供选择，包括小口径的点45、后坐力极大的散弹、适合冲锋突围的伍兹冲锋枪等等。在战斗时，不同类型的枪支也有不同的表现。另外，游戏中还有护甲这一设定（游戏第一关的隐秘房间里就有件不错的护甲，注意搜索下），需要注意的是，护甲会因为激烈的战斗而损失耐久度，为此一旦有机会去商店购物，别忘了顺便修理下你的护甲胄。



强大的护甲不但可以抵御异型的攻击，也能让角色免遭爆炸伤害。

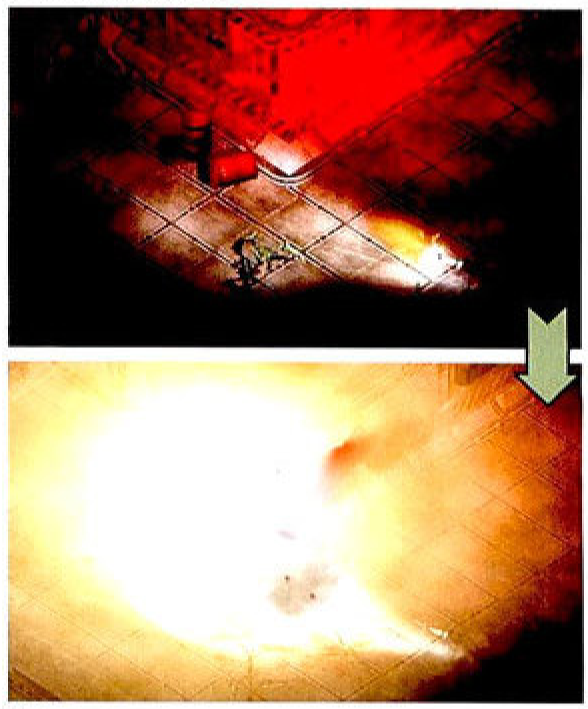


配置要求

CPU：2.4 GHz CPU
显卡：nVidia GeForce FX 5700 / ATI Radeon 9600
内存：512 MB RAM
硬盘：1.2GB空间

射击之外的趣味内容

猎杀异型、突围求生毫无疑问是《孤胆枪手2》的主题，不过游戏中倒也有一些趣味内容可以挖掘。就像之前介绍过的，《孤胆枪手2》中有不少隐藏地点和隐藏物品可以发现。此外，游戏中的一些物品是可以被击碎的，为此在攻击异型的间歇，你不妨随意向四周扫射一把，说不定打爆一个箱子就能得到不错的道具。而在特定的关卡中，安置炸药摧毁异型的巢穴，驾驶越野车横穿怪物肆虐的麦田也为不失为游戏的亮点。



你可以击碎油桶，引发爆炸来消灭怪物。不过当心别把自己也给卷进去。



安放了C4炸药就赶快撤到圈外，不然就会死的很难看。



炸药爆炸的瞬间，整个画面被渲染成紫色

最后还要一提的是，这款游戏无法随时存档，游戏中也没有所谓的存档点。只有当完成一个章节的任务后，系统才会自动存盘记录（类似《星际争霸》的战役设定），为此冒险途中务必小心为上，要是嗝屁了，就得重打这关了。

异型丛生 TPS L4D2

ALIEN SWARM

综合评分	8
画 面	8
系 统	7
操 作	8
剧 情	6
游戏性	8.5

综合评价 游戏最出彩的就是4人合作联机系统，可玩性非常高，值得体验！

英文名称：	Alien Swarm
游戏类型：	第三人称射击
制作发行：	Valve Software
发行时间：	2010年7月20日

看到副标题，大家或许有点纳闷，何谓“TPS L4D2”？难道是游戏激活码？非也！“TPS”就是游戏类型的缩写（Third Person Shooting），而“L4D2”是最近一款经典合作游戏系列《求生之路2》（Left 4 Dead 2）的缩写。合起来解释为“第三人称射击类型的求生之路”，这就是对该游戏最精辟的概括。游戏原为《虚幻2004》的Mod作品，创作团队为Black Cat Games。Valve公司招募了其中一批好手，要求他们用虚幻引擎重制该作并植入了Steam平台提供玩家免费下载游戏。游戏要求4名玩家以星际陆战队员的身份倾力合作，从ICY星球地表到深埋地下岩浆四处流淌的采矿场，在蜂拥而至的异形中杀出一条血路。游戏提供了40多种武器，附有海量改装附件；随角色级别的提升还可获得更多游戏物品。

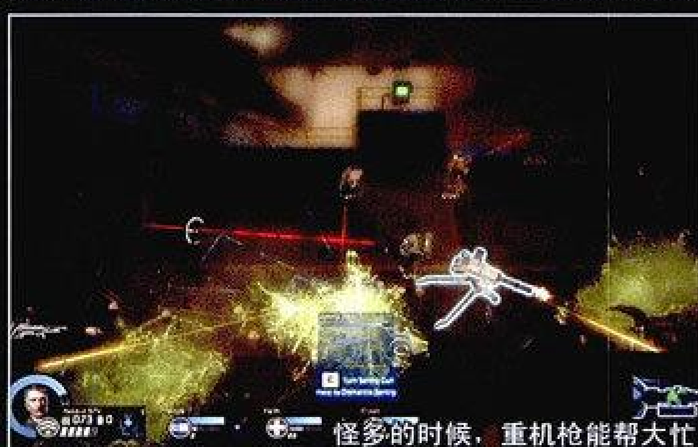




PDA就是关卡储存点

与《异型繁殖：冲击》的区别

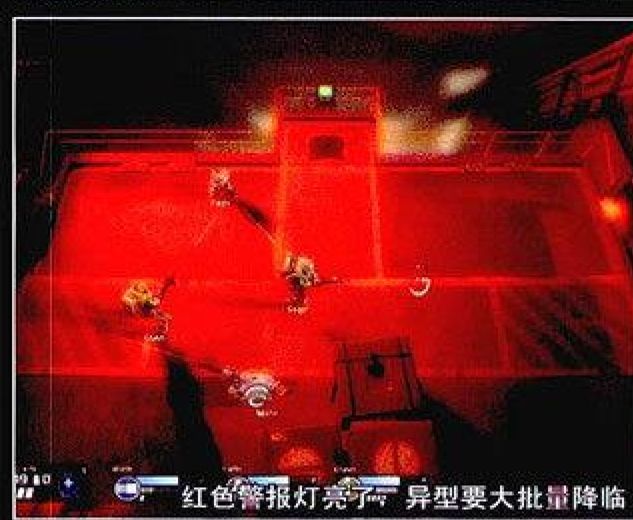
看了游戏的简介和图片后，未免有人会问：这不就和7月上杂志里介绍的《异型繁殖：冲击》一样吗？答案是：绝对不一样！虽然游戏的背景和图像上比较相似，可游戏在系统、操作和玩法上都大相径庭，甚至可以说是两种完全不同的理念。《异型繁殖：冲击》所突出的主要是剧情任务、单人角色扮演以及惊悚的场景设定；而这里的《异型丛生》则强调了射击快感、战术策略和多人合作模式。这个游戏几乎没有什么剧情可言，和L4D2一样就是简单的逃出怪物重围。但细节要素上要丰富许多，比如说不同职业，不同属性所带来的差异，更多武器装备选择，还有就是人物升级和成就系统等。总之是一款能让喜欢L4D2系列类型游戏的快餐玩家爱不释手的好游戏。下面大叔就为大家介绍一下游戏单人和多人模式的不同玩法，至于游戏系统的详解，还请大家翻到后面，看兔子版攻略哦！



怪多的时候，重机枪能帮大忙

基本操作键位	
前进	A 键
后退	D 键
左移	S 键
右移	W 键
翻滚	空格键
走（缓速）	Shift键（按住）
主武器	鼠标左键
副武器	鼠标中键、F键
特殊武器	1 键
近战格斗	鼠标右键
替换武器	Q 键、滚动鼠标中键
显示地图	TAB 键
换弹夹	R 键
丢弃当前武器	G 键
使用操作	E 键
截图	F9 键
暂停	Pause 键
切换控制台	~ 键

多人联机通讯键位	
语音通讯	C 键
文字输入	T 键
排名/投票面板	F8 键
投票同意	F5 键
投票拒绝	F6 键



红色警报灯亮了，异型要大批量降临

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：Samtown 编辑：Samtown 美编：小米

单人游戏策略键位	
角色切换	F1、F2、F3、F4 键
角色特殊武器切换	1、2、3、4 键
定点防守（全队）	X 键
跟随队长（全队）	V 键
命令菜单	Z 键

注：默认键位可按自己喜好调整

多人联机玩配合

有趣的是，这个游戏只有在联机模式下（包括互联网和局域网）才能正常进行，这里所谓的正常进行是指，关卡任务模式开启、人物升级、武器解锁以及成就系统等等。也只有在联机模式下，你才真正开始体验角色扮演（因为电脑NPC的队友都很傻……）。一旦进入联机，你就只能选择一个人、一种职业了，所以认清自己的职业和能力是非常重要的，最好是能够与队友形成互补，这样对于过关能带来很大好处。比如，如果你是一个医生，那你的治疗能力和治疗速度比其他职业都高，而攻击力等其他要素要么就很低，要么就没有，所以你的任务就是保护好全队、看到血少了就要丢血瓶，若是学机枪手冲在前面打杀，肯定死得很惨。再有就是战术队形，由于异型怪物是从四面八方聚拢而来，所以保持一个全视野防御队形很重要，一般是队长突前带路，机枪手和医生在两翼保护，机械师断后（封门）。最后，你与队友的沟通也相当重要，打字或者直接语音沟通，特别是在完成成就的时候，配合上的失误会造成整个关卡前功尽弃。



只要架两挺重机枪，就可覆盖全范围



队形很重要，尤其在空旷地带。

小编四人组 第三人称射击类型的求生之路



队长 阿汤叔

当阿汤叔把游戏带进编辑部的时候，小编逃生4人组（阿汤、SKY、小P羊、兔子）即刻重新集结。再次投入到了一段既熟悉，又陌生的逃生之路上。由于之前L4D2的配合已经很熟练了，大家上手非常快，但职业分工着实花了一点时间，大叔我自然是全队的队长，因为我的领袖能力是不言而喻的……特别是在指挥队形和策划行动路线上，队长有得天独厚的优势。而作为唯一MM的小P羊童鞋，医生的职业非她莫属，最难分配的就是机枪手，兔子和Sky都要抢，没办法，射击的快感是男人都喜欢啊！最后Sky凭借资格优势获得了机枪手的职业，可怜的兔子只能沦为殿后的机械式啦！（兔子：不要啊，大叔，我怕虫子……）



医生 小P羊

游戏对职业刻画的非常细腻，可以说达到了RPG游戏分工明确的地步。就拿P羊玩的医生来说吧，就攻击力而言，医生明显弱于其他职业，然而其独特的医疗技能却是团队能否通关的生命保证。医生可以装备两类特殊设备——群疗包和医疗枪。群疗包的作用令人映像深刻，只要抛在地上，就可以让其作用范围里的每个队员缓缓回复体力（酷似魔兽争霸中萨满插在地上的图腾，不过有时间限制）。而医疗枪只能针对单个队员使用，它的优点是疗效好、量又足，不像群疗包得省着花，得看着关键时刻丢。另外值得一提的是，游戏中的医生只能同时携带一种医疗设备，该如何选择就见仁见智了。



机枪手 Sky

作为一个机枪手，对于枪的使用非常关键，特别本游戏在子弹数量上的设计吝啬之极，因此我们必须想尽办法来节约弹药，大批量的节省不太现实，只能从细节着手，已达到积少成多的效果：

1、不要在那些已经被喷火电枪所击中的异形身上多花子弹，因为火焰会有持续伤害，翻滚闪躲就已经够了。

2、远程射击+格斗补刀的两连击也是节约子弹的有效方法，但这要求玩家必须控制要自己的手指。

3、完美上膛，这个概念来自于《战争机器》，观察上膛的时候，人物状态栏上方的进度条，没子弹上膛的时候就会出现，一条线像扫描仪一样从左边移到右边，在它刚扫描到实线的时候，按下R键，在一段时间会增加攻击力，一旦失败一段时间不能射击，因为卡壳了。



机械师 兔子

机械师是游戏里最重要的小组单位，游戏里有许多加锁的密码门只有工程师才能解密后打开。首先，一定要记得带焊枪，尤其是注意在某些防御点里有多个会被怪物突破的大门，为了减轻小组压力一定要记得起码用焊枪封住一个门；其次，小游戏要玩得熟，加锁密码门的破解方式类似于小游戏接水管，在限定时间前完成所有电线链接就可以完成；最后，遇到密码门，不管周围有没有怪物，先去开门！队友一定要注意对破解大门的工程师的保护，破解密码时的工程师是完全无防护状态。



侠骨柔"琴" 仗剑江湖

剧情简介及BOSS战研究

古剑奇谭

琴心剑魄今何在

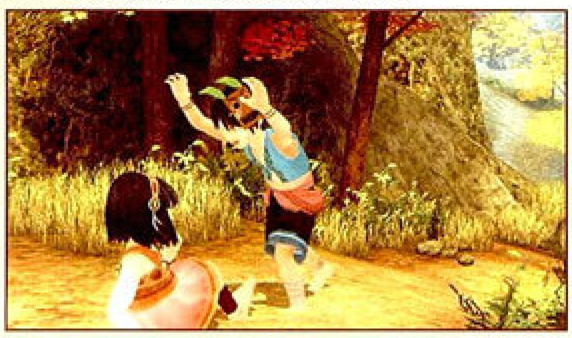
1. 红叶湖棕熊

特点： 第一场BOSS战，难度不高
事件： 每过一定的回合韩云溪会对自动BOSS造成伤害

少年韩云溪带着楚蝉偷偷溜出村子，想让楚蝉看一看他发现的一只黄金狐狸，虽然抱着好玩的态度，想要吓唬小蝉森林里有吃人的大棕熊，可是没想到真的遇上了，无奈之下云溪只得用自称的"一击杀熊"来解决当前的危机。

游戏刚开始的BOSS战，棕熊的HP虽然高，不过敏捷以及伤害都并不怎么出色，主角只要多使用新学得的技能"一击杀熊"，以及多注意防御和加血经过一定回合数就可以，因为每经过2～3个回合，云溪就会使用"哥哥的药"对BOSS造成不小的伤害。

打跑了棕熊后，没想到小蝉却因为惊吓过度，一般喊着"没有小花，只有大坏熊、臭猴子、死狐狸……"，一个人哭着跑回了村子。云溪只得一个人回村，然后根据娘之前的嘱托，穿过冰炎洞把草扎放到女娲像肩上。可是刚登上顶峰，村子里却发生了异变，快乐的童年从此离开了云溪。







2. 翻云寨山寨大王

特点： 连续三场不间断的战斗
事件： 无

一名带着鹰的少年在翻云寨外醒来，不顾门口两位胆小的捕快，冲进寨内解救被关押的琴川居民。在寨内的大牢，少年救出的众人并自我介绍名叫"百里屠苏"，在众人的再度委托下，去主寨搜寻被抢的物品。

第一场真正意义的BOSS战，因为是连续战斗，需要在每一阶段结束时留有余力。第一阶段：3个杂兵：第二阶段：5个杂兵：第三阶段：山寨大王。第一阶段的杂兵要保留实力，并在第二阶段使用"玄真剑"来进行群体伤害。BOSS虽然会使用土系魔法进行攻击，不过只要时刻注意让自己保持在半血以上就不会被秒杀。此外也不要用火系魔法对BOSS进行攻击。

交还物品后，屠苏结识了医师欧阳少恭，并得知他正在搜寻危害人间的"玉横"碎片，想要求少恭炼制一枚"起死回生药"的屠苏决定和少恭一起踏上寻找玉横碎片的旅途。


受到玉横邪化之力而变成妖怪的翻云寨主

作者：贪睡猫　编辑：贪睡猫　美编：小米

3. 琴川风晴雪

特点： 剧情战斗并不是很难，但是如果之前的野怪没有打过，等级过低的话有可能会被打败

事件： 煞气涌现的百里屠苏每过一定的回合会自动对风晴雪造成伤害

返回琴川的屠苏，因为意外被少女风晴雪拿走了自己的古剑“焚寂”，追至琴川的屠苏终于在夜晚时分找到了风晴雪，可是忽然屠苏煞气逼人直接强夺了被风晴雪拿走的“焚寂”。

只要前期老老实实的打了一路上遇到的野怪练级，基本就没有什么难度，和棕熊BOSS战一样，每经过一定回合屠苏会进行自动攻击消减风晴雪的血量。除非运气不好风晴雪连续两次行动，并都使用大招攻击，不然还是比较轻松的。

抢走“焚寂”后，屠苏却倒在了地上，幸好被路过的欧阳少恭安置到他的船上，并且由风晴雪安抚下了屠苏的煞气。







4. 虞山天墉城后辈

特点： 相当于稍难一点的杂兵战

事件： 无

为了寻找玉横，屠苏与少恭一起开始了旅程，加入队伍的还有逃婚的方兰生和前来报恩的狐妖襄铃。而到了入夜时分，风晴雪和神秘的少女红玉也加入了这次旅程。夜间，百里屠苏的同门前来兴师问罪，蛮横的要屠苏回山接受长老裁决。屠苏欲言又止，中间的纠葛道不清说不明。男弟子会进行群体攻击，比较麻烦，需要优先解决。女弟子会加血，但是攻击力比较弱。

天亮后启程的众人前往江都，寻找一位据说可以卜卦得知玉横下落的高人。来到江都后跟随欧阳少恭来到花满楼寻找会占卜的瑾娘，其实这里是烟花之地，得知玉横下落后瑾娘又帮晴雪和屠苏占卜了命运，结果却很不好。回客栈时屠苏巧遇从赌场出来的尹千殇，屠苏帮他解了围，2人有了一面之交。







5. 藤仙洞藤老怪

特点： 各藤条的属性复杂需要注意使用对应的法术攻击

事件： 结束BOSS战后会进行限时的逃跑情节

根据卦上的指示，众人来到了甘泉村。这里果然有玉横的下落，村长说夜晚带领大家前去山洞拿回，岂料这是骗众人进入陷阱，而村长其实也是一只妖怪。在山洞中襄铃被藤老怪抓走，不管如何想要将其救回来。

藤老怪并不是很强，群体杀伤的攻击力也不高，但是触手很多而且属性各不相同，清理起来十分麻烦。这里建议先使用屠苏的群体火魔法两次，把受火系伤害的藤条清除，之后再变化属性把剩余藤条清除后就可以开始攻击本体了。要注意BOSS的本体会物理反弹对物理攻击者造成伤害，而且藤条中有一根是物理攻击免疫的。

逃出洞穴的众人，得知了事情的缘由，而村长虽然是妖其实也是被玉横所害逼不得已，最后就将自己锁紧山洞与藤老怪一起自生自灭。而忽然出现的青玉坛众人和天墉城的大师兄和众人，分别抓走了少恭和屠苏。







6. 铁柱观噬月玄帝

特点：第一个比较麻烦的BOSS，有两场战斗，第二战时BOSS能力猛增，参战人员只有屠苏一人
事件：屠苏在战斗后能力得到提升

在将屠苏带回天墉城前，暂时被锁在了铁柱观。夜间屠苏催动煞气之力和风晴雪、襄玲一起逃出了牢房，岂料却踏入了禁地，唤醒了被封印的妖兽“噬月玄帝”，天墉城大师兄想要进入水中与妖兽一战却力所不及，前去救援的屠苏以煞气之力一人抵挡妖兽，而让晴雪和襄玲就众人出去。

有不少人都卡在了这个BOSS上面，屠苏的等级基本要保证在20级左右，千万不要过低。同时由于第二形态的BOSS能力猛增，所以在第一战结束时千万不要血量过低，不然如果BOSS先行动的话有直接被秒杀的可能。同时BOSS的各类大招基本都会打掉你一半以上的血量，需要一些运气。第一战还是比较简单的直接硬拼也没有多大的问题，不过由于大多数情况下屠苏都是火系魔法为主所以魔法对BOSS无效。到第二阶段后BOSS的各项能力猛增，同时大招的频率也更加频繁。不过有一招火系攻击是不会对同时火系属性为主的屠苏造成伤害，是一个反击的好机会。如果等级不是特别高，星蕴也没有特别的强化则推荐在这个迷宫中就可以找到的“龙须沟”以及料理“一砸就晕丸”，可以有效的遏制噬月玄帝的行动。如果实在对这个BOSS没有辙就直接把屠苏洗点成敏捷加点吧，不过此BOOS相对于后面的战斗还是比较简单的。



虽然屠苏战胜妖兽，但是也因为煞气之力而昏厥，被救的天墉城众人放过了屠苏。为了让昏倒的屠苏好生修养，众人回到了江都。休息过后在城里逛逛，路过戏院时屠苏想起来小时候的事，在这里又遇见了尹千觞，晴雪觉得他像自己的哥哥可惜好像搞错了。借着酒鬼道人的名头屠苏接下来去自闲山庄出鬼的任务，和尹千觞约好第2天一起前去。



7. 自闲山庄方兰生

特点：被诅咒的方兰生，要打败比较简单，但是要注意后面的连续BOSS战
事件：无

为了清除鬼魅屠苏一群人来到乱葬岗，在进入山庄前本是承接人的尹千觞却借故离开，山庄中的鬼魅由于对方兰生前世的怨恨，兰生被诅咒迷离于自闲山庄，屠苏等人需要快速让兰生清醒过来防止最坏的事情发生。方兰生化身为他的前世，使用剑技战斗，不过总体实力还是比较弱的。但是给予最后一击前要注意回血，应付下面的连续BOSS战。







8. 自闲山庄叶沉香

特点：比较麻烦的BOSS，她的一个绝招有很高的即死概率
事件：无

最终山庄中的鬼魅叶沉香出现，原来兰生的前世为了复仇，欺骗了叶沉香并杀光了他的家人。而叶沉香也因为怨恨久久伏居在此。现在遇到转世的仇人，定要将其咒杀。

相当麻烦的BOSS，如果你没有派方兰生上场，她便会持续秒杀你场上的队员，直到兰生出现，之后便会盯着方兰生攻击。她的“招鬼术”有很大的概率造成即死的效果，同时如果你的战斗队伍中有方兰生存在的话她便会盯着方兰生攻击。由于兰生进入自闲山庄后会脱离，如果事先也没有练过级，等级会比较差，应付起来会比较麻烦。同时BOSS会不断的招出小兵，要保证场上有一个人会秒杀小兵的群体攻击。不过幸好此BOSS的速度并不快，多注意给兰生加血以及复活并不太难打。烹饪中的鬼见愁，在这里会很有效果。而这时手持玉横的青玉坛弟子出现，吸收山庄中的魂魄后逃走，而一开始离开大家的尹千觞究竟身怀着怎么样的目的呢？





9. 秦始皇陵妖化青玉坛弟子

特点：妖化青玉堂弟子初始为3人，但是如果没有在自己回合全部击破的话会不断增援
事件：无

为追击青玉坛以及玉横的行踪，众人来到了秦始皇陵，最终在陵墓最深处遇到了被绑住的欧阳少恭以及肆意使用玉横的雷严，一场战斗在所难免。一开始出现的敌人为三人，分别有着物理免疫和魔法免疫的能力，同时群体杀伤也比较凶狠，要打起来甚是麻烦，而且当你消灭其中的几人，那么当到那个被留下来的妖化青玉坛弟子的回合，便会出现援军。所以尽量在一个回合里面将其同时解决，推荐屠苏先用火系群体魔法将两个物理免疫的弟子先打至残血后和尹千觞一起将魔法免疫的那位弟子也打至残血，之后在自己的行动回合时同时解决对手。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

10.秦始皇陵雷严

特点：紧接着上一场战斗的真正BOSS战，第一次过招由于剧情必败，第二次才是真正的战斗
事件：由于丹药的威力雷严击败了众人，但是相信少恭所言的屠苏众人再战雷严，同时状态会回满



雷严作为BOSS正式登场，但是由于服下了丹药，已经变得一副不人不鬼的样子。第一阶段战斗在经过数回合后，雷严会使用超杀来结束战斗。剧情后，满状态的众人再次开始真正的战斗。虽然满状态开始战斗确实不错，但是这个BOSS是续噬月玄帝后第二个让人卡关的BOSS，注意多练一下等级。同时雷严身边会出现两位妖化青玉坛弟子，分别是物理免疫和魔法免疫，不仅继承了之前战斗的能力，而且在经过一定的回合没有被杀死的话会自爆杀死你的一名人物，第一次自爆后会迅速补充上其他的弟子。而雷严本人也相当强悍，单体攻击和群体杀伤都十分了得，同时在经过一定的回合还会释放结束第一阶段的大必杀，造成很大伤害。这里并没有什么特别讨巧的方法，只有多练习等级，以及对雷严使用“龙须沟”和“掌心雷”降低能力。

击败青玉坛众人后，兰生与叶沉香在此相见，沉香终于抛开怨恨决定转世，并要兰生好好对待转世的她。众人离开陵墓，尹千觞显然与欧阳少恭在一起另有所图，尹千觞要少恭保证不要牵扯进风晴雪，少恭虽然满口答应，但是以他的性格这会是真话吗？被救出的欧阳少恭答应了屠苏炼药之事，不过尚缺少一味名贵药材，为此屠苏众人出海寻找。





11.咕噜湾金绞剪

特点：二连战，一开始是带着大量会异常状态的杂兵
事件：双头金绞剪战斗中有几率会攻击自己



为了找到可以渡海的大船，众人前往咕噜湾，但是船老板却表示想要船的话就先帮其找到自己的弟弟，为此众人来到咕噜湾水底。原来老板的弟弟是妖怪，而他请求众人拯救自己的族人。



经过了上一场战斗，这一张你会觉得简单了不少。虽然一开始会出现大量会施加一场状态的杂兵，但是他们速度不快，用土系的群体攻击魔法就可以解决。之后BOSS登场，双头的金绞剪速度虽然很快但是有时会互相吵架自己打自己浪费自己的行动回合，不过在吵架后他们会用强力技能反击下一位攻击他们的人，这里建议水系的风晴雪或者火系的屠苏承受这次反击。当打掉一个头之后BOSS会全力攻击你，所以建议一起杀掉。战斗后众人得到了部分宝藏作为馈赠，同时终于可以开始旅程了。


众人对宝库的宝物大开眼界

12.雷云之海鲲鹏

特点：二连战，BOSS会有两个形态
事件：无



出海途中船只却遭遇大漩涡而坠落，众人不得不在雷云之海寻找出路，在雷云之海中众人看到了过去在此地的两位恋人快乐生活的幻影，最终在尽头的雷云之海处遭遇了鲲鹏。第一阶段的鲲鹏为一条鱼的形态，虽然会水系的群体攻击，但是只要出海前备足药品，同时让抗击水系攻击的伙伴上的话基本没有什么难度，不过很耗时间。当他在血量过低时，会给自己加血。第二形态的鲲鹏变成了一只大鸟，虽然没有了回血的能力，但是会一招新的群伤攻击，并且附加混乱效果，虽然几率不高但是如果三人同时混乱的话基本就被团灭了。而且你还要备足解除混乱的药品以便和BOSS打持久战。尹千觞在这里的表现不错，攻击力和防御能力都很出色，可以作为此战的主力使用。“龙须沟”依然对BOSS很管用，而金系降低敏捷和防御的魔法也十分便利，就是持续时间短了一点。战后，坠入深海的众人却由此来到了美丽的龙绡宫。





13.祖州戟湖

特点： 强大的群体伤害，附加残废效果；拥有让人HP变为1的变态全体魔法
事件： 无

在深海龙绡宫的帮助下，众人终于再度启航，并来到了目的地祖洲，虽是荒芜之地但是所需的药草就在此处的深山。而在冒险途中遇到了两只戟湖的阻拦。相当强大的BOSS，相信有不少人在这里受阻，两只BOSS不仅攻击力强大，招招凶狠，而且速度极快。BOSS要是连续对着一个人使用单体杀伤的技能，此时的等级是没有人可以活下来的，更甚至有让你群体HP变为1之后，接群体杀伤的无敌组合技，可以说让人完全找不到弱点。其实在这里有一个比较好的方法，那就是岔开两BOSS的攻击，对其中一个使用消减敏捷的手段，让两个BOSS没有两连动的机会，这样就算是受到一个BOSS的强力伤害也有回血的机会。群体杀伤技能虽然厉害，同时还附加残废效果，不过为木属性攻击。只要派金属性的红玉上场，如果觉得还是太难，就把另一个人也洗点成金属性，不过解除残废的药品还是要备着一些。同时有一点要小心，虽然此地水属性增加，不过BOSS是水吸收，千万不要用水系攻击。集中火力把一只打掉后，基本就取得胜利了，那时的等级想要群攻把两只同时杀掉还是很有难度的。





14.榣山应龙樫叟

特点： 剧情战斗
事件： 经过一定回合后，战斗即结束

继续前进一会后屠苏发现众人不见了，而自己好像听到了什么，跟着感觉走了过去，却见到了一头巨大的应龙。之后是剧情BOSS战，只要经过一定的回合就会结束，所以主要精力放在防守上吧，以那时的等级是杀不死樫叟的。战斗后樫叟大为感叹，世间还有人可以与它战斗至此，同时称屠苏很有怀念之人的感觉。之后屠苏得到那一味重要的药材，回航让少恭炼药。









15.紫榕林陵端

特点： 强大的群体杀伤手段
事件： 无

虽然炼制的丹药让屠苏的母亲重新动了起来，但是那仅仅是被称为“焦冥”之物的活死人，已经不能称之为自己的母亲了，沮丧的屠苏受到晴雪鼓励，重新振作，之后众人决定帮助襄铃寻找母亲而来到紫榕林，岂知却遇上火烧紫榕林的陵端。

依然是非常麻烦的群体杀伤BOSS，而且出场的时候带着3名弟子挡在前面。那些弟子虽然也会群体杀伤，但是所有属性通吃，可以用群攻魔法立即解决。但是当陵端一人迎战的时候，他的群体技能“乱剑诀”使用的更加频繁，而且此技能还附带了残废效果，大多数人两下就被杀死，能吃下第三下的人也没有。不过幸好他的速度不高只要多注意补血，趁着他没有使用群攻的间隙进行攻击，战斗仅仅是时间的问题，不过你要有很好很好的耐心。还有一种简单的方法就是把襄铃洗点成水属性，由于襄铃这时已经开启了第五点行动点数，已经可以数用水系最后的大绝招——加血以及一回合无敌，打起这个BOSS就简单了许多。

即使打败了凌瑞他还是不肯灭火，盛怒之下屠苏准备下杀手 就在关键时刻，紫胤真人驾到，屠苏决心不再回天墉城，紫胤只得将他逐出师门并送他给一本剑谱，众人决定休息一下便在方兰生的邀请下回到了琴川。





妖物横行的荒芜之地——祖州


紫榕林的森林长者

16.青玉坛双生共命鸟

特点：有冰冻效果的群体攻击
事件：无

回到琴川的众人得知之前这里爆发了一场瘟疫，包括兰生二姐在内的众人前去青玉坛治病。为了查看兰生二姐和其他村民的情况，众人又一次来到了青玉坛。但是岂料村民已经变成了焦冥，而时至今日发生的诸多事件也其实是由欧阳少恭一手策划。被抓住的众人忽然被原本和少恭一起行动的尹千觞所救，原来尹千觞真的是风晴雪的哥哥，只是他之前失去了记忆。而少恭则派出妖兽追击众人。

剧情后首先登场的是三只大鸟，速度很快。而且其特技附加的了会让你冰冻的异常效果，非常的麻烦。同时木属性群体伤害威力也不小。不过血量比较少，多使用群体杀伤魔法几次之后就可以过关，小心不要陷入持久战。





17.青玉坛梼杌

特点：相当的血厚
事件：无

逃走的众人一边躲过青玉坛弟子的追击，一边解开封印的结界，但是在即将逃离之际遇到了凶兽梼杌。

这个BOSS感觉实在是没有点BOSS的威力啊，除了血厚以外，可以说就没什么像BOSS的地方。群攻威力不大，速度也慢，单体的伤害也不是非常高。不过一路上连续的必定攻击怪再加上这个需要磨的BOSS确实很攻击人的精神以及药品补给，BOSS是土属性，用木克之。

逃离青玉坛后考虑到瑾娘的安危决定赶去江都看一下，深夜来到花满楼瑾娘正在收拾东西准备离开，把阿翔交给她照顾后回客栈休息。但屠苏的煞气已经快要控制不住了，晴雪想把他带到自己的家乡地界幽都来找寻抑制煞气的方法。

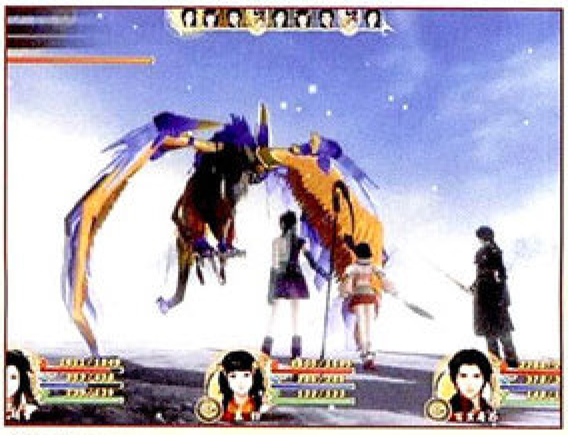


18.中皇山蛊雕

特点：直接攻击BOSS本体是没有效果的
事件：无

在中皇山中段遇到的BOSS，并不是很强力，速度和攻击力都不算突出，不过群体伤害还是很烦人的。而且BOSS要先将头上的角打破，才可以攻击本体，不然本体会免疫大多数的伤害。战斗途中BOSS会重生身上被击毁的各个部分，不过再次打掉就好。

击败蛊雕众人终于来到了中皇山的深处，风晴雪的故乡幽都，虽然这里并不是可以随意带人进入的地方，不过因为屠苏的身上的宿命缘由，婆婆传达了女娲的旨意，晴雪免受处罚，屠苏也如愿能够见到这位古神。



19.幽都女祭司

特点：五行反，群体杀伤带毒属性
事件：无

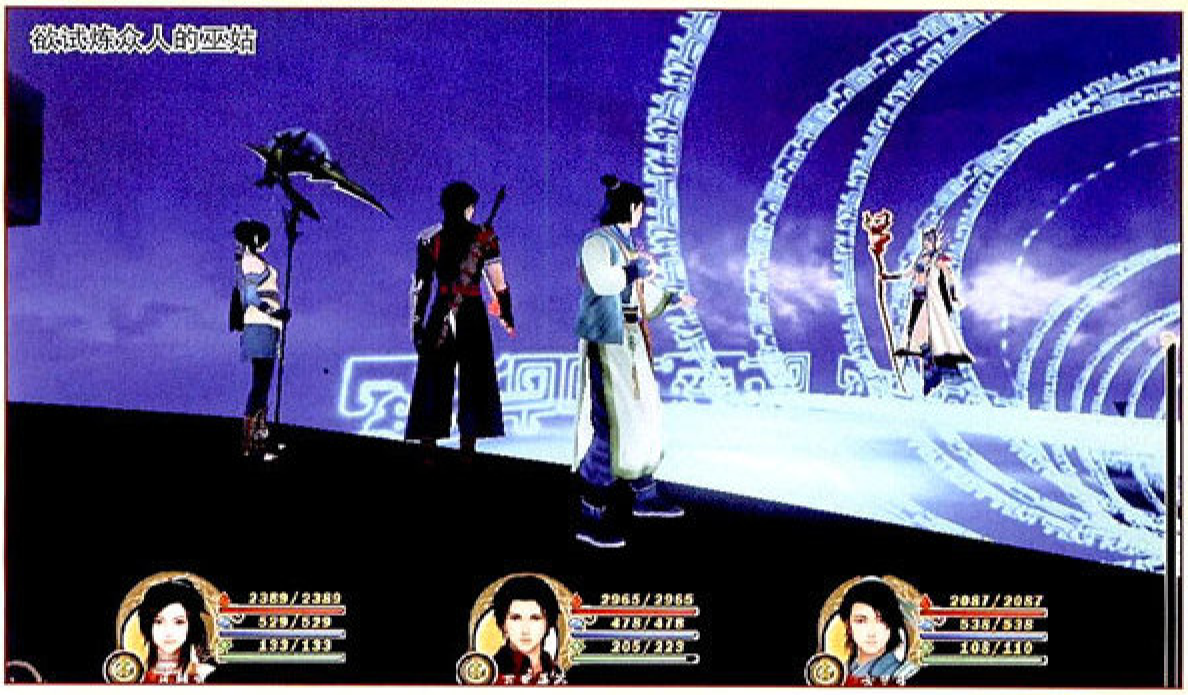
女娲讲述了和屠苏相关的上古传说，并告诉屠苏解除封印并保留魂魄之法，然后委托众人帮忙夺来玉横，约好两个时辰后引导众人前往魂之彼岸，出神殿后遇到十巫之一的巫姑，为了试炼晴雪的实力必须与她一战。

巫姑的属性为木，派金属性的人物上场就可以有效的克制她。攻击方式主要有两个，单体的大杀伤木系攻击，和带有毒属性的群体攻击。不过有一点麻烦的是BOSS有着五行反的属性，你说施加的所有魔法攻击都会反弹一半的伤害，所以老老实实的用物理攻击砍吧。而由于已经有几个人物开启了5点行动点，所以让BOSS行动的前面一个人物使用水系的最终魔法的话，可以不受到任何伤害的轻松打过。

完成巫姑的试炼后，众人决定在幽都小歇一下，在女娲部族区逛的时候苏苏和晴雪终于有情人终成眷属。时辰到后进入魂之彼岸，在忘川蒿里屠苏终于见到了自己的娘——韩休宁的魂，并且了解之自己与焚寂与欧阳少恭与家乡那场异变之间的关系。出了蒿里，众人遇到了少恭。他以无辜者的性命为要挟请屠苏五日后前往蓬莱，而风晴雪由于被少恭事先下的药被带走。







20.天墉城紫胤真人

特点： 极强的BOSS，不仅攻击力强、速度快，而且更是在HP50%以下时出现物理反弹
事件： 战斗后屠苏学会空明幻虚剑

为了获得抵抗少恭的力量，屠苏和红玉来到天墉城见过师傅，恳求解除煞气封印。紫胤考虑再三还是同意了，屠苏来到自己的房间休息一下，紫胤和掌门讨论解封的事，之后来到修炼台和师兄师妹约定三年内一定回来。第二天，四位长老帮屠苏解除了煞气封印。下山前紫胤要求屠苏全力和他一战。



又是一个很容易被卡关的BOSS，主要原因还是因为我们就一个屠苏，而紫胤的攻击输出相当高，而且有一招几乎可以秒杀的大招。BOSS的特点，攻击输出极高，基本一下都在1000以上，多的1500左右，敏也相当高，50%的血后攻击有物理反弹。如果没有相当的等级和装备的话，几乎可以说要打过去简直是强人所难。尽量的提升等级，能够在打这仗的时候提升到50级左右是最好的，然后换上高敏捷的鞋子和装备，并对BOSS使用龙须沟，最好已经有了攻击吸血的道具。特别要注意随时保证自己处于一个满血的状态，因为紫胤的空明幻虚剑真的十分的强大。另外有一个方法就是战斗前先让屠苏的HP变为1，然后装备复活道具以及在战斗中使用无敌香，这样就可以使用血越少攻击力越高的特技，释放大招打败紫胤。

屠苏虽然掌握了凶煞之气但无好用的武器 紫胤要求屠苏解放焚寂再战一次，两人同时使出空明幻虚剑，其威力让掌门老头都感叹英雄出少年，然后屠苏下了天墉城。下山前往青龙镇和众人会合，接下来就是去蓬莱和欧阳少恭决一死战。





21.蓬莱暗云奔霄

特点： 特殊的扰乱技能，让你永陷迷阵
事件： 无

蓬莱幻境烟雾缭绕根本无法找到前进的道路，但是在幻境中遇到了少恭的一直寻找的巽芳，她给屠苏众人指引出一条道路进入幻境，而她想要一同前行，规劝少恭不要一错再错。

暗云奔霄几乎可以说没有什么显眼的攻击手段和攻击特技，血量也不厚。不过确实一个相当可怕的BOSS，甚至会让你崩溃的按下自己键盘上的“Alt+F4”。战斗中，他会使用“记忆之痛”，创造出一个个假人，这些假人在他死亡后也不会消失，而你也不会胜利。这些假人免疫所有的魔法攻击和除了一招以外的特技。想要消灭这些假人只有使用攻击性物品和襄玲的特技“挥金如雨”才会对其造成伤害，不然就只能被永远的困在这个迷阵之中。

继续前进，抵达蓬莱之巅的众人，终于见到了欧阳少恭。







22.蓬莱欧阳少恭

特点： 霸道的群体伤害和麻烦的附加效果，全能力极高的最终BOSS
事件： 无

见到欧阳少恭后，众人终于知道原来少恭便是被天庭贬罚人间的太子长琴，而屠苏这是共享其一半魂魄之人，现在欧阳少恭要夺回那一半的魂魄，并引发天地异变创造一个自己理想中的国度。巽芳向少恭表明一切，原来她就是少恭一直寻找之人，并且以寂桐的身份一直陪在少恭身边，她为了恢复容貌已经服下了有着剧毒的“雪颜膏”，想要少恭放弃一切，和她一起度过最后的幸福日子。可是少恭因为被贬罚人间的这些岁月丧失了正常心智，依然不改决意。

终于迎来了最后的BOSS战，同时也是共享太子长琴魂魄的两人宿命的最后对决。在经过一段剧情后，风晴雪再次加入队伍中，不过可惜的是没有参加后半段剧情的她即没有机会练级在那时也不能更换装备，星蕴自然也不能重新洗点，可以说是相当大的一个遗憾。在这里的队伍组合推荐百里屠苏、尹千觞、方兰生的组合。屠苏的各项能力全面；尹千觞攻击力高而且再加上高暴击率，伤害十分恐怖；而方兰生作为我方可以修炼出两个最终魔法的最强法师自然不能缺席，在这里一定要把水系的最终绝招练出来，而另一个属性就看你喜好了。

欧阳少恭在这场对决中有着两个阶段，最初的一个形态主要依靠带有混乱效果的单体必杀和相当霸道的群体伤害技能，同时在他血量较低的时候还会使用回血技能，当他每次行动回合都会自动回复3000的血量，可以说纠缠的越久我方越不利。同时龙须沟和金系的魔法烁石流金的妨害效果都是很好的选择。第二阶段的BOSS在初始的几个回合会陷入迷惘任由我方攻击，在这个时候尽情全力消减其血量吧，这个阶段的BOSS不仅继承了先前所有的攻击手段，而且多了两招更强的全体杀伤攻击其中“碧海龙吟”更是有着秒杀的杀伤力，如果有无敌道具或者全回复药就用上吧，当欧阳少恭血量较低时他会再使出一招“碧海龙吟”欲与我方同归于尽，之后就观看结束剧情吧。

战败的欧阳少恭终于倒下了，她妻子和尹千觞都决心留下来陪他。屠苏把红玉、襄铃、兰生传送到外面后再也没有力气传送晴雪，最后依靠龙鳞召唤来悭臾救走了两人，也正好完成了彼此的约定。晴雪带着屠苏的魂走遍大江南北寻找复生之法，听说极北之地有复生的传说，晴雪发誓要在今世之内救回屠苏。（完）





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

灵兽详细介绍

彔力

技能：冲击

技能介绍：以惊人的蛮力破坏障碍。不仅可以开辟道路，还能强行轰开被封得严严实实的特殊宝箱。

获得地点：翻云寨剧情中

喜爱食物：糖葫芦 枸杞炖银耳 蜜糖山楂 金刚酥 蜜汁莲藕

讨厌食物：宋嫂鱼羹 鱼头煲 松鼠鳜鱼 麒麟鲈鱼 菊花鲈鱼羹 鱼香炒

柿子金

技能：讨价还价

技能介绍：能在人类进行交易时大幅降低买进价格，抬高卖出价格。但据说这只灵兽喜欢吃掉一部分回扣。

获得地点：琴川丰济当当铺右下角宝箱内

喜爱食物：叫花鸡 葵花献肉 金钱虾饼 元宝肉 老藕排骨汤 樟茶鸭

讨厌食物：蔬果 菊花羹 梅花粥 诗礼银杏 蜜汁莲藕 半月沉江

沐零方相

技能：冰冻

技能介绍：令大量的水迅速结冰，威力足以让人在结了冰的湖面上安全行走。也能凝结空气中的水，是附近的怪物被冰在原地寸步难行。

获得地点：江都贵妃香浴门口，靠近自动触发剧情

喜爱食物：诗礼银杏 茄鲞 半月沉江 罗汉斋 萝卜

讨厌食物：火腿 葵花献肉 元宝肉 老藕排骨汤 兽肉 禽肉





露兆丰

技能：植物生长

技能介绍：用奇怪的祝福让植物迅速生长，一瞬间开花结果，或者变得巨大。不过这种灵兽是很懒的，一旦回到自家院子就只管休息了。

获得地点：虞山芳梅林某宝箱内

喜爱食物：踏雪寻梅 菊花羹 梅花粥 昙花冻 荷花茶 丹桂花糕

讨厌食物：水引 寒门造福 麻婆豆腐 槐叶冷淘 拉不断面

映虚

技能：天眼通

技能介绍：开启天眼，识破那些人类无法看到的隐身怪物。也可以用来洞察周围每个角落都有什么东西。

获得地点：江都城郊

喜爱食物：蛋炒饭 槐叶冷淘 碎金饭 藕粥 天花饆饠 赐绯含香粽

讨厌食物：凤穿牡丹 叫花鸡 老鸭汤 樟茶鸭 八宝鸭 母鸡

炎光

技能：点火

技能介绍：喷射三昧真火，可以精确控制火焰点燃细小的火把，烛台，也能定点融化封住道路的冰块。如此精细的工作，人类靠法术可做不到。

获得地点：铁柱观前往禁地途中

喜爱食物：东安子鸡 灯影牛肉 夫妻肺片 笋烩菊红 鱼香炒 松花弹

讨厌食物：藕粥 菊花羹 梅花粥 蜜汁莲藕

波奇

技能：猫的神奇

技能介绍：神秘的灵兽，可以为人类聚集元气，此外似乎还有什么不可思议的力量……（目前已知用一次可以队伍里每人加气20点）

获得地点：青龙镇龙星商会后房屋内

喜爱食物：龙井虾仁 宋嫂鱼羹 松鼠鳜鱼 麒麟鲈鱼 玉带虾仁 蟹黄虾仁

讨厌食物：猫耳朵 女儿红 鬼见愁 极品豆腐 一闻就醉虾 难舍难分糖

组合技能的研究

很多通关的玩家玩到最后可能对组合技能都一知半解，或者有些可能到底都没用过。他的出处其实是兰生老爹给兰生的一封信里面有的，叫悟书之道。

玄真剑+炽炎术=玄天炽炎（火系群体攻击，前期伤害不错2000+的伤害）
需要4个行动点，比较早就可以用这个技能，对与这阶段伤害相当乐观，后期无用

玄真剑+血戾之技=戮魂决（单体攻击，伤害一般，不推荐）
需要5个行动点，后期的技能但是伤害一般，但是耗气多，使用不不高

火天印+飞花摘叶=圣焰飞火（4次火系攻击，前期伤害不错）
需要4个行动点，前期兰生要是学木系出的也很早，伤害不错

智拳印+血月风花=寂灭荼靡（精和元神攻击）
需要5个行动点，用处不大，到后期用他比较少，就算用他也没气用特技。作用不大。

将进酒+叠岩之术=壶中日月
需要5个行动点，伤害不错，可以用用。耗的气也不是很多。

将进酒+重斩一击=五岳倾覆（强悍群攻击，秒技）
需要5个行动点，战意多的情况下伤害很高，比较需要耗80点气的组合技能。

寒月.断+冰封之术=玄月.冰羽（单体攻击，有几率附加冰冻3回合）
需要4个行动点，挺好看的技能，辅助可以用用。

寒月.断+残月.霜=霜月.葬天（单体攻击，附加群体攻、防、敏、运降低）
需要5个行动点，附加的状态很好，伤害还不错。

大地红+摘叶飞花=火树银花（单体，战意加的很多，3下集满） 需要4个行动点，攻击一般，但是它回复的战意多，辅助不错。

大地红+挥金如雨=落星飞雨（群体，战意加的很多）
需要5个行动点 典型败家子，两下回满战意，有钱就砸。

疏影+雷光之术=雷霆惊梦（单体攻击，4下金系攻击） 需要4个行动点，伤害也还行，不过单体的。

疏影+暗香=残剑舞流光（绚丽的技能，群攻击） 需要4个行动点，伤害不错，跳的舞不错，挺绚丽。

组合技能的用法： 很多人知道组合技能，但是成功的几率不多。下面我简单说下用法，个人成功率大概70%。按上面说的顺序点出就会出现那个读条。3秒的准备时间，然后再开始读条。你可以在箭头到红色区域前面一点点鼠标左键。这样箭头才能落到红色区域，毕竟要点反应时间。在红色区域前面多少根据个人的反应速度还有电脑的好坏程度来决定。多试验几次的话，大概可以知道自己在哪个地方的点下的成功率最高了。



ALIEN SWARM 异型丛生

异型轰杀指南

异型灭杀大作战第一弹“十分简单”的攻略篇

由于《异型丛生（Alien Swarm）》（以下简称AW）的游戏关卡设置十分简单，因此只在这里介绍一下各个任务中值得注意的地方。

攻略注意事项

1、作为一款4人联机游戏，在Hard难度以上的情况下冒充蓝波孤军冒进的结果只有死，所以推荐经验丰富的两位玩家一人配置喷火器开路一人负责断后，其余两人则负责加血医疗居中支援。

2、游戏中由于正常的装弹速度并不快，所以游戏增加了一个快速上弹系统可以大大提高装弹速度，但是不够熟练的玩家还是老老实实的正常装弹吧，否则会浪费更多的时间在装弹上，得不偿失。

3、游戏中电子门锁必须由机械师来破解，而被焊枪焊死的大门可以用焊枪打开，如果没带焊枪，可以用高等级解锁的电锯这个武器来华丽的破门，当然被破坏的门就完全失去作用不能再被封死了。



焊死的门能够阻挡敌人，同样也会阻挡队友的进入

4、机械师在游戏里的唯一作用就是破解密码锁和焊开或是焊死大门，但是千万不要一看到电子锁或者电脑就冲上去破解，因为在破解密码锁的时候机械师完全就是不动的靶子，等队友在周围布置好防线再动手也不迟。而其他玩家也要保护好正在专心工作的机械师，这种任务带上自动机枪能省去不少麻烦。

5、固守某个地点的时候，医护兵的治疗仪往往比治疗枪更有效，因为它可以让医护兵腾出手来参与战斗，多个DPS输出总是好的。

6、遇到火焰堵路的情况，千万不要脑子一热去跳火坑，周围往往有灭火器等待着你的使用。一旦玩家你跳进了火焰，持续的火焰伤害绝对会让你痛不欲生。

外星异型小解析

普通的虎斑小狗： 不到Hard难度基本没威胁的东西，喷火器喷一下就可以等它烧死了，不过它的肉搏距离比人长，Hard难度被围攻时很可能会被它追打到死。

四爪小射击怪： 射程很远，数量多了相当讨厌，可以空格键翻滚来躲开它的喷射攻击。

蚊子脑虫： 伤害力不高，但能把人撞晕暂时无法操作。

见到人就会膨胀的自爆大肚怪： 这种怪物被玩家打爆或者自爆的时候会喷出黄色的球体，过了一会儿就自爆，及时躲开爆炸体就能解决。

虫卵： 会蹦出小蛆和寄生虫，蛆虫是小事，一旦被寄生虫抱上寄生或者抓了一下都是死的很快的啊，这可是许多AW玩家的血泪教训，看到了就喷火器问候吧！

盾蟹： 之所以叫这个名字是因为它将前肢并拢就能挡住任何的正面攻击，当然，它的菊花就成为了最大的弱点。

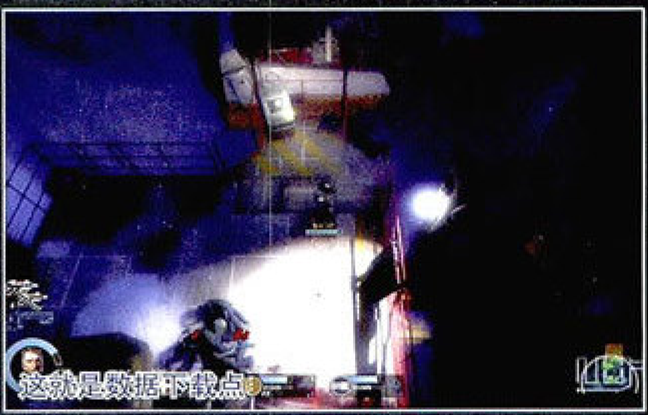
大型射击怪： 个头很大，不停的三连发射击让你防不胜防，优先解决吧！

寄生虫母体： 胖胖的看起来很无害，但是它的出场总会跟随着许多的寄生虫，推荐冻起来直接闪人吧。

流程攻略

任务1 · Landing Bay

任务：进入基地内部，下载导航数据，前往停机区出口



这就是数据下载点

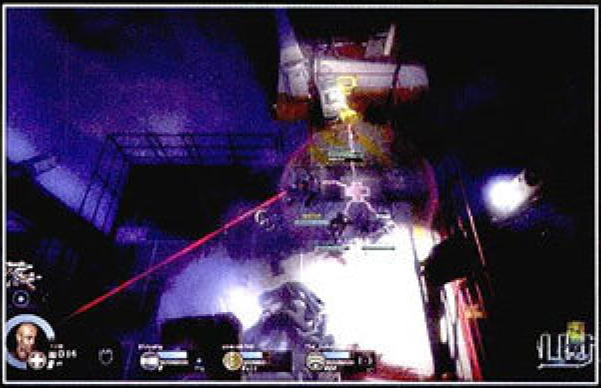
这个任务可谓是简单到了一定的境界，大家要做的事情就是一路朝着地图上方狂奔，保护机械师（Tech）开锁，下载数据，然后一起逃到出口就行。

机械师开锁的时候需要玩一个类似接水管的小游戏，用鼠标点击就可以旋转图中的各个部件，使得蓝色的“水流”从左侧通到右侧即可把门打开。



再按一下，电子锁就破解了

而下载数据的时候是另外一个小游戏，点击绿色和红色的箭头，让所有的四个白光灯亮起来就能完成下载。

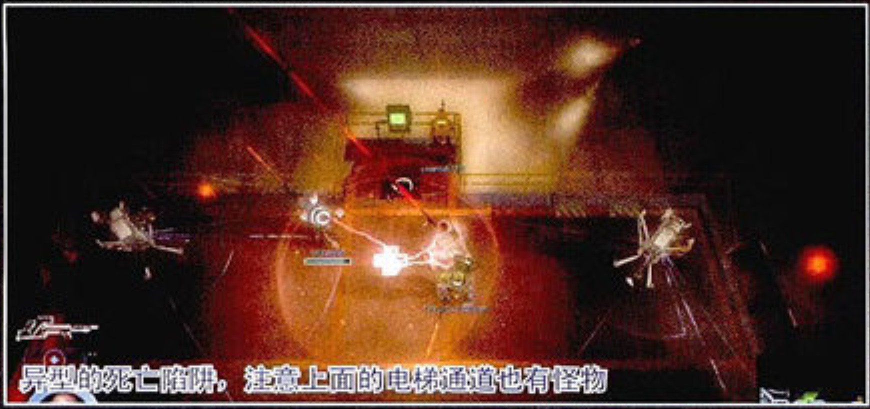

机枪手DPS输出，医护兵放好治疗仪，大家保护好机械师下载 ▶

任务2·Cargo Elevator

任务：启动货运电梯，通过它进入下层基地

又是一路狂奔，最后冲上货运电梯，在电梯缓缓下降的过程中迎战蜂拥而来的异型生物。

非常简单的任务，带上自动机枪，把它布置在电梯上方的某个角落，所有队员聚集到一起，2人射击跳进电梯的怪物，2人射击在电梯通道上爬行的怪物就能搞定。


异型的死亡陷阱，注意上面的电梯通道也有怪物

任务3·Delma Surface

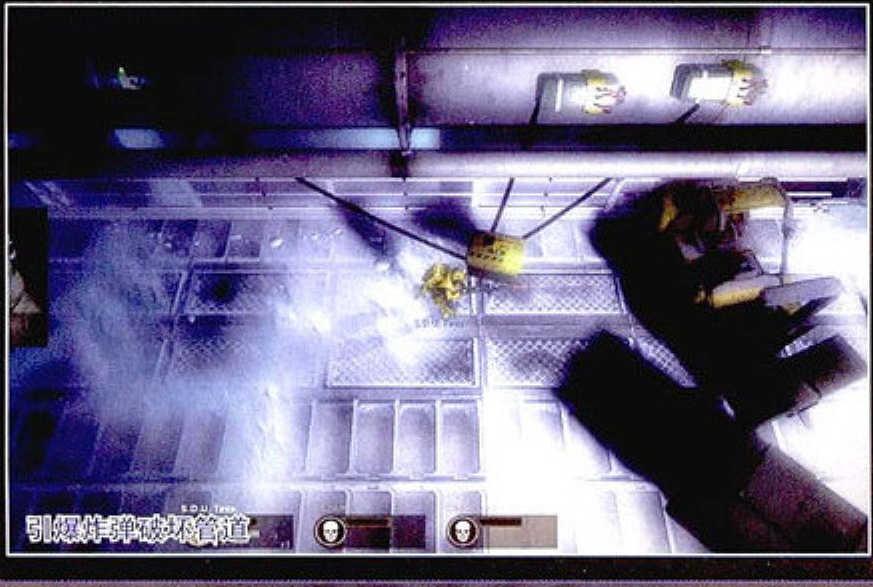
任务：找到被感染的管道并将其破坏，进入殖民地反应堆


这个人加自动机枪也能掩护好机械师

这个任务有几个地方需要破解电脑，推荐带上自动机枪。

首先要破解第一个电脑，打开通往管道的路。顺着黄色箭头的指示找到电脑，这个房间入口很多，可以焊上门，布好自动机枪，留一个人防守右边的窗户。

打开通道后过去破坏管道，绕到盾蟹的背后击毙那个大家伙吧，正面打击是完全无效的，逃到地图最上方，解锁开门。接下来指挥官会驾驶血猎犬号支援我方作战，杀到走道尽头，血猎犬号搭桥，所有人冲过去进入反应堆。


引爆炸弹破坏管道

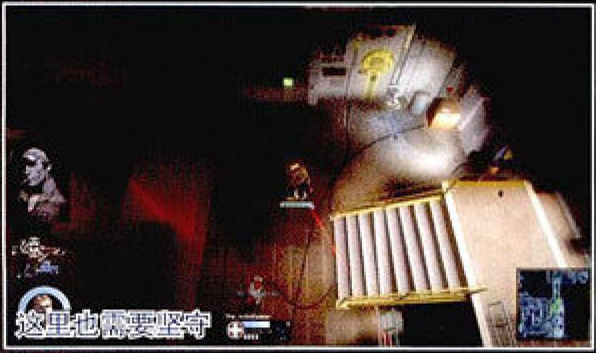
任务4·Rydberg Reactor

任务：进入反应堆控制室，恢复能源供应

这个任务岔路有点多，别走错了，顺便带上自动机枪。首先是要到左边的控制室去，那里有两个电脑终端，左边的是进入控制室的门锁，右边的可以启动控制室门上方的机枪。在这里布置好防线后机械师破解，支撑一段时间后一个人进控制室启动反应堆。


摆好阵势迎战，黄色终端能够控制自动机枪

接下来所有人赶往地图右上方，那个门需要一段时间才能打开，同样布置好防线。


这里也需要坚守

最后反应堆出口处还有一场恶战，在门打开前会被围攻很久，而且门开了后还会冲出一大票怪物来，做好应战准备，坚持运动战。

任务5·Syn Tek Residential

任务：消灭26个虫卵，消灭8团异型组织，进入电梯



地图上的红色方块都要烧干净

这个任务要烧掉的东西很多，请带上喷火器。这关首次有寄生虫出现，有电击甲可以装备电击甲，医护兵请及时治疗被寄生的队员。


◀ 地图中部，电梯井前有一场恶战，而且这里的灯光会绕着房间移动，请注意不要被异型黑灯瞎火的围攻了

拿喷火器一路烧过去就是了，只要不被寄生就没什么问题，最后电梯逃生时又是一场没啥难度的围攻。

任务6·Sewer Junction B5

任务：消灭20个虫卵，封锁通道

请自备喷火器，请注意寄生虫，发现道路不通畅时请找可以破坏的物体泄愤。


对着这根钢梁开两枪，它就会把路撞开

任务7 · Timor Station

任务：为运输核弹的导轨开路，设定核弹起爆程序，通过血猎犬号逃生

最后一战，请各自准备好包括喷火器在内的杀器，如果不够凶悍就不要拿电锯之类的玩具害人害己了。

首先是到右面去启动导轨，运送那个“大宝贝”。接下来就是要为它开路了。


机械师准备启动导轨

接下来顺着通道跑到地图左侧，消灭包括一票寄生虫在内的敌人后换上矿用激光器Mining Laser把石头切开，烧几个虫卵后所有人保护机械师开锁，当心门外就有寄生虫。


这个东西就是矿用激光器了


做好准备，一旦石墙被打开，会有大量寄生虫入侵


杀到这边破坏阻挡核弹的异型组织

到一个突出的平台上按开关，到左边继续前进（这地方有个喷射器，用不用看个人了）。杀到右边给核弹开路，这个地方会被大量的远程攻击怪物围攻，自己小心，地上的医疗包别放过。

然后面对的就是成群的大怪物了，包括盾蟹和寄生虫母体，觉得麻烦的话冰冻手雷开路，绕过这些怪物到最上方用矿业激光器开路。不怕麻烦的话就用最凶残的武器火力全开杀过去。



打碎所有岩石，快要到终点了！


设定核弹，这里有大量补给品可以补充

最上方的走道上有个需要打开的天桥，对面有几个虫卵，烧掉可以省去麻烦。而后稳步推进到右侧的平台上拿补给，掩护机械师设定核弹。接下来倒计时开始，夺命狂奔了！

逃到地图最右边的平台上，有自动机枪啊、地雷啊什么的全部布置好，血猎犬号从出现到开始救人需要不少时间，这些东西可以拖住那些蜂拥而来的怪物！


蜂拥而来的围观群众，好好招呼它们吧！

异型灭杀大作战第二弹

居家旅行，杀虫越货之必备凶器篇

Damage Per Shot	5 (+3)
Fire Rate	14.3 / Sec.
Reload Speed	2.8 Sec. (-1.1)
Capacity	98 x 6
Alternate Fire	5 Frag Grenades

22A3-1突击步枪



作为一把初始武器，这支枪适用性还强，在各种场合的表现都中规中矩。

伤害5，射速14.3发/秒，装填速度2.8秒，载弹量是6个弹匣，每个98发，特殊攻击为发射破片榴弹。

Damage Per Shot	5 (+3)
Fire Rate	14.3 / Sec.
Reload Speed	2.8 Sec. (-1.1)
Capacity	98 x 6
Alternate Fire	5 Stun Grenades
Notes	Auto-Aim

22A7-Z试验型突击步枪



带辅助瞄准功能，下挂眩晕榴弹。只配备给陆战队的机械师使用。

伤害5，射速14.3发/秒，装填速度2.8秒，载弹量是6个弹鼓，每个98发，特殊攻击为发射破片榴弹，有自动瞄准功能。

Damage Per Shot	7
Fire Rate	10.0 / Sec.
Reload Speed	2.8 Sec. (-1.1)
Capacity	250 x 2
Alternate Fire	None
Notes	Auto-Aim, Slow Movement

S23A Syn Tek机枪



只配备给特种武器手使用。虽然是最初期的武器，但它不需要旋转枪管即可射击，这点比17级的机炮要强。

伤害7，射速10发/秒，装填速度2.8秒，载弹量是2个弹鼓，每个250发，有自动瞄准功能，会减慢移动速度。



Damage Per Shot	105
Fire Rate	1.5 / Sec.
Reload Speed	2.8 Sec. (-1.1)
Capacity	14 x 6
Alternate Fire	5 Incendiary Grenades
Notes	High Damage, Close Range

M42 辩护者霰弹枪



只有军官才有资格使用这种武器。这东西的伤害十分凶残，是屠杀某些大型害虫的好物，顺便，玩的时候别忘了它还能发射燃烧弹。

伤害105，射速1.5发/秒，装填速度2.8秒，载弹量是6个弹鼓，每个14发，配备5发燃烧弹，伤害极高，但是远距离伤害衰减得很厉害。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Damage Per Shot	14 (+6)
Fire Rate	2.0 / Sec.
Reload Speed	1.4 Sec. (-0.6)
Capacity	24 x 11
Alternate Fire	None
Notes	Ammo Efficient

M73手枪（双持）

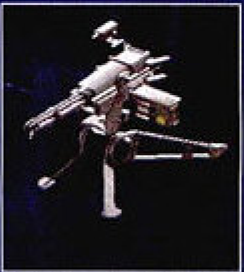


作为一支初期即可获得的武器，M73的杀伤力可谓强劲，但要注意的是，由于M73是双持武器，每次换弹的时候都要用掉两个弹匣。

伤害14，射速2发/秒，装填速度1.4秒，载弹量是24个弹匣，每个11发。

Damage Per Shot	10 (+3)
Fire Rate	12.5 / Sec.
Reload Speed	N/A
Capacity	450
Alternate Fire	N/A

IAF先进型自动机枪ASG



非常适合机械师的武器，在需要定点防守的场合（如需要工程师才能破解的电子锁）能发挥重要作用。不过比较囧的是，我曾经见过有医护兵拿着ASG和医疗包乱跑，忘了给自己配备武器的，请大家装备武器的时候一定要看清楚啊！

伤害10，射速12.5发/秒，载弹量是450发。

IAF治疗仪



被放置在地上后，IAF治疗仪将会为一定范围内的所有陆战队员提供治疗，持续20秒时间。医疗技能较高的医护兵提供的治疗更充沛，更有爱。虽然不如治疗枪方便，但是在战斗中治疗仪不会妨碍你射击敌人。

IAF弹药包



摆放在地上后可以给所有的IAF武器提供弹药，但要注意的是特种武器手的重武器会一次消耗掉整个弹药包，所以请有职业道德的特种武器手最好自带弹药包出战。

Damage Per Shot	175 (+42)
Fire Rate	1.0 / Sec.
Reload Speed	1.8 Sec. (-0.7)
Capacity	4 x 9
Alternate Fire	None
Notes	High Damage, Close Range

35型泵动霰弹枪



这支枪远远不如辩护者强力，如果是霰弹枪爱好者请用军官，拿辩护者吧。

伤害175，射速1发/秒，装填速度1.8秒，载弹量是4个弹匣，每个9发，3级解锁。

Damage Per Shot	1 (+1)
Fire Rate	4.0 / Sec.
Reload Speed	3.1 Sec. (-1.2)
Capacity	20 x 14
Alternate Fire	None
Notes	Stuns, No Friendly Fire
Unlocks at level	5

IAF特斯拉炮



这支枪的伤害远远不止“1”这么简单，而且它还有不会误伤的特性，因此IAF特斯拉炮深受人民喜爱——喜爱到它的属性已经惨遭补丁nerf还有大量玩家使用它。特斯拉炮还有个特点就是不会浪费子弹，不打到异型绝对不会扣弹药数量。

伤害1，射速4发/秒，装填速度3.1秒，载弹量是20个弹匣，每个14发，能击晕目标，而且不会误伤友军，5级解锁。

Damage Per Shot	75 (+30)
Fire Rate	N/A
Reload Speed	1.8 Sec. (-0.7)
Capacity	1 x 73
Alternate Fire	None
Notes	Piercing Rounds
Unlocks at level	7

精确型磁轨步枪



由于射速极低，这支武器不适合大多数情况下的战斗，只有在对付某些极其顽强的目标时，它的大威力穿甲弹才能发挥作用。

点评：不是重口味不推荐这支枪，在高Ping的情况下这支枪更是误杀友军的神器。

伤害75，射速极低，装填速度1.8秒，载弹量是73发，发射穿甲弹，7级解锁。

IAF治疗枪



9级解锁。医疗兵必选武器之一，主要用于在运动情况下治疗伤员。注意，治疗枪也可以对自己使用。

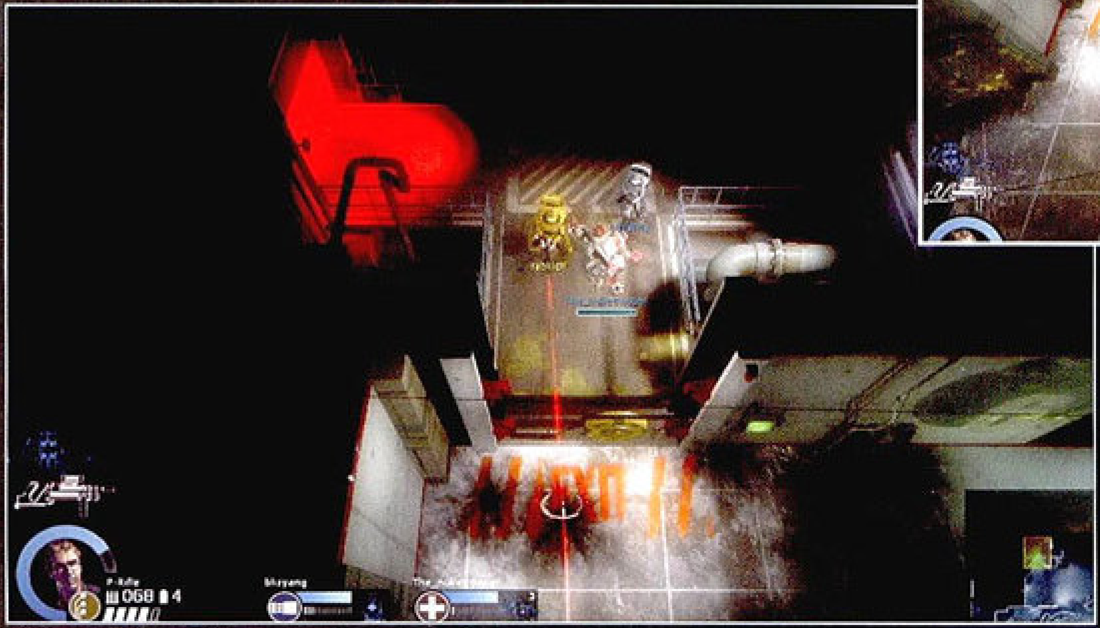
Damage Per Shot	7 (+3)
Fire Rate	28.6 / Sec.
Reload Speed	1.4 Sec. (-0.6)
Capacity	80 x 12
Alternate Fire	None
Notes	Uses Ammo Quickly
Unlocks at level	11

K80单兵自卫武器PDW（双持）

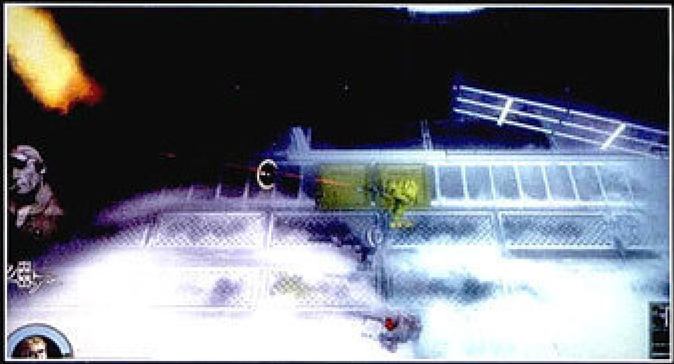


可以在短时间内输出大量的火力。但由于其威武的射速，K80会很快把弹药喷光。

伤害7，射速28.6发/秒，装填速度1.4秒，载弹量是6个弹匣，每个40发，11级解锁。

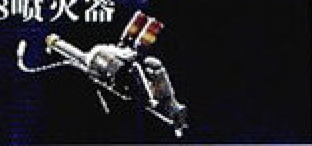






M868喷火器

Damage Per Shot	2 (+1)
Fire Rate	10.0 / Sec.
Reload Speed	3.1 Sec. (-1.2)
Capacity	40 x 6
Alternate Fire	Fire Extinguisher
Notes	Ignites, Use with Caution
Unlocks at level	13



看似伤害不高，但是有范围攻击，有持续燃烧效果，杀虫效果很不错的。由于这东西的附加伤害值高的有些吓人，所以最新补丁将其nerf。

伤害1，射速10发/秒，装填速度3.1秒，载弹量是6个弹匣，每个40发，特殊功能是灭火（汗）。这样有些任务就不用把武器换成灭火器了，13级解锁。

IAF冰冻型自动机枪FSG

Damage Per Shot	N/A
Fire Rate	N/A
Reload Speed	N/A
Capacity	800
Alternate Fire	N/A
Notes	Freezes, Fast Targeting
Unlocks at level	15



对于有些麻烦的敌人，与其硬拼还不如冻起来跑掉，问题是FSG自己也是固定武器，不推荐使用。

载弹量是800发，15级解锁。



IAF迷你机炮

Damage Per Shot	7
Fire Rate	25.0 / Sec.
Reload Speed	2.8 Sec. (-1.1)
Capacity	250 x 2
Alternate Fire	Barrel Spin-up
Notes	Wide Spread, Slow Movement
Unlocks at level	17



伤害输出很猛，但是拿着这枪行动速度会变得很慢，开火前有不小的延迟导致容易被敌人扑，如果一直旋转机炮呢又会走的更慢，总之在需要逃命的情况下建议不要使用这大家伙。

伤害7，射速25发/秒，装填速度2.8秒，载弹量是2个弹盒，每个250发，使用特殊功能时可以让机炮开始旋转，见到敌人后无需延迟直接开火。17级解锁。

AVK36精确射手步枪

Damage Per Shot	65 (+30)
Fire Rate	0.8 / Sec.
Reload Speed	2.8 Sec. (-1.1)
Capacity	12 x 6
Alternate Fire	Enhanced Target Imaging
Notes	Piercing Bullets
Unlocks at level	19



在后期可能面对大家伙的任务里作为副武器使用，打杂鱼的话，这把枪射速略低了。

伤害65，射速0.8发/秒，装填速度2.8秒，载弹量是6个弹匣，每个12发，使用特殊功能时突出显示敌对目标，使用穿甲弹。19级解锁。

IAF燃烧型自动机枪ISG

Damage Per Shot	35 (+1)
Fire Rate	10.0 / Sec.
Reload Speed	N/A
Capacity	800
Alternate Fire	N/A
Notes	Ignites, Fast Targeting



这个绝对是好东西，定点防御时的神器啊，由类似任务一定要装备。

伤害35，射速10发/秒，载弹量是800发，21级解锁。

链锯

Damage Per Shot	31
Fire Rate	2.0 / Sec.
Reload Speed	3.1 Sec. (-1.2)
Capacity	∞
Alternate Fire	None
Notes	Unlimited Ammo
Unlocks at level	23



民用型的链锯，用于砍木头，砍金属门，砍外星生物，砍队友（汗，很容易误伤）

伤害31，射速2.0发/秒，装填速度3.1秒，载弹量无限。23级解锁。

IAF高速自动机炮HVSC

Damage Per Shot	80 (+100)
Fire Rate	0.6 / Sec.
Reload Speed	N/A
Capacity	25
Alternate Fire	N/A
Notes	Long-Range, Splash Damage



杀伤力足以压倒最巨大的外星生物，但这东西的载弹量绝对是个“杯具”。

伤害80，射速0.6发/秒，载弹量是25发，射程很远，而且有爆破伤害，25级解锁。

榴弹发射器

Damage Per Shot	80 (+100)
Fire Rate	0.6 / Sec.
Reload Speed	4.5 Sec. (-1.8)
Capacity	6 x 4
Alternate Fire	None
Notes	Splash Damage
Unlocks at level	27



做副武器很好，主武器还是算了。

伤害80，射速0.6发/秒，装填速度4.5秒，载弹量是4个弹鼓，每个6发，射程很远，而且有爆破伤害，27级解锁。

IAF个人急救包



小型的自救用急救包，只能使用一次，可以恢复HP（同时也能部分抵消寄生虫的感染效果）。由Syn Tek的医药分部开发，路边有的话不妨拿起来马上用了。

焊枪



IAF配发的焊枪，使用温度极高的极化等离子体来进行焊接或切割金属的工作。通常在行动中被用来切开封死的门，或是把未封闭的门焊死，从而为IAF的陆战队员争取一些战术上的优势。把门焊死可以争取一些宝贵的撤退时间，或是封闭敌人的进攻路线，让陆战队员们可以集中火力把守少数的几个入口。不过在实际游戏中经常有很囧的事发生，比如工程师一马当先冲锋，而后把门焊死让后面的人吐血；又比如工程师正在专心致志地断后封门，其他人绝尘而去，留下一群脚的数量大于2的生物围观工程师。



M75战斗照明棒



SM75战斗照明棒是Syn Tek公司开发出的镁光照明棒，用来配合标准的军用武器进行作战。SM75战斗照明棒不但能照明一个区域，还可以放射出一种特定波长的光波，这种光波能够强化自动瞄准武器的工作效果，帮助它们更快地锁定敌对目标。不过这游戏的自动瞄准效果不如AVP里外形杀手自动枪哟。

M130激光诱爆地雷



这种激光诱爆地雷可以吸附在墙面上，任何触碰到感应光束的敌对生物都会立刻将其引爆。拥有爆破技能的陆战队员可以一次布设多个激光诱爆地雷。



13a 重型战术装甲



SM75战斗照明棒是Syn Tek公司开发出的镁这种装甲加挂了石墨烯装甲板，增强了抵御各种伤害的能力，可以吸收20%的伤害，没啥特殊装备要求的时候就挂这个吧。2级解锁。

X33伤害增幅器



在这个宝贝影响范围内的陆战队员的武器全部都被强化，发射的弹药冲击力强化，相当于2倍伤害的光环，记住要扔到地上才能生效。4级解锁。

大黄蜂火箭弹



发射一组自动导引的高爆火箭弹。爆破技能高的陆战队员可以发射更多的火箭弹。对爆破物有爱的同学请尽情玩得开心。6级解锁。

冷冻手雷



装有液态氮的高爆手雷。摄氏零下160多度的低温足以将爆炸范围内的异型生物暂时冻结起来，然后被横飞的子弹当当地敲碎。是很有爱的东西！这个玩意的爆破范围相当的大，可以把一大片的怪物给冻结起来。当后期那种成群的大家伙把你堵起来的时候，一颗冰冻手雷洗地，然后就可尽情逃跑或是尽情扫射了。8级解锁。

肾上腺素



Syn Tek医药分部荣誉出品，强劲有力的肌肉注射剂。IAF士兵被允许在极度危险的情况下使用肾上腺素注射剂，极大地强化自己的反应能力和感知能力。这种注射剂能在几秒钟内被人体吸收，从而在危急关头及时挽救陆战队员的生命。绝对是可以用来救命的东西，使用后立刻进入子弹时间。在工程师解锁难度过大的时候用上这个东西，可以帮助insane难度下的同志们渡过难关。10级解锁。

IAF特斯拉自动线圈炮



全自动的主动防御武器，在能量耗尽后会干净利落地当场自爆。这东西爆发出的高能电磁脉冲可以击晕周围的异型虫群。眩晕固然是好的，不过喜欢特斯拉炮的人本就不少，这东西我个人是不太喜欢用的。12级解锁。

v45 电击装甲



这种装甲整合了多种功能——首先它可以降低地敌人的近战攻击伤害；而后，这种装甲启动时的高压电流可以击晕身边的敌对生物；最后，高压电流还可以把吸附在陆战队员装甲上的寄生虫弹开。不太注意寄生虫的同志，或者是队里的医护兵有些迷糊的同志，请带上这个东西保证自己的安全吧。14级解锁。

M478燃爆地雷



M478燃爆地雷只配发给陆战队军官。一旦布置完成， M478燃爆地雷就变成了一道死亡陷阱，任何接近的敌对生物都会将它引爆。爆炸的M478燃爆地雷将会喷射出燃烧着的凝固汽油，形成一道火墙，将身陷火海的敌人当场烧烤，同时还会阻吓那些被火墙隔离开的敌人。火绝对是烧烤异型用的好东西，阵地战爱好者可以入手。16级解锁、

强光战术手电



自动充电的高能战术手电，在光线昏暗的区域提供照明，发现那些隐藏的敌人。虽然游戏中黑暗的角落不少，喜欢乱钻的怪物也不少，但这手电没想像的好用，不过陆战队员连战术手电和夜视镜都不是标配，军费都让后勤买小轿车了吧。18级解锁。

IAF动力拳套组件



IAF开发的战斗组件，可以大幅度强化各种肉搏攻击的力度，无论是拳打还是脚踢，你都更有劲了！绝对是辐射迷与战锤40K迷心中的神物，不过，Alien Swarm中陆战队员发动近战攻击的速度慢了，不是很好用，电锯爱好者可以带着一起玩。20级解锁。

手雷



高爆集束手雷。爆破技能高的陆战队员可以带上更多的手雷。限定军官使用的武器，然而军官的专属霰弹枪辩护者自带5颗燃烧榴弹，所以手雷要不要拿你自己看着办。22级解锁。



MNV34夜视镜



夜视镜通过热成像原力来捕捉黑暗中的目标，还自带一个自动充电的能源组件。这种高分辨率的夜视镜可以适应很宽的光谱范围，因此在各种光线条件下都可以正常工作。标准的轻量化电池可以支持10秒钟的使用（有哪家游戏的夜视镜比这个更惨么）。效果比战术手电好多了，可使用时间真的太短了点。24级解锁。

MTD6 智能炸弹



MTD6 智能炸弹配备了能够同时追踪多个目标的热感应探测器，是一种终极的多目标攻击武器，可以同时歼灭大量敌人。这种武器挂装在背包上，一旦启动，就会向一定范围内连续发射自导火箭弹。导弹洗起地来还是很威武的哟。26级解锁。



阿汤叔推荐

繁体中文版商品内容公布

随着7月27日《星际争霸2》的全球发布，台湾地区繁体中文版游戏和点卡的总经销智凡迪公司公布了其完整的《星际争霸2：自由之翼》（繁体名：星海争霸）的商品内容表。现在玩家购买畅游版客户端就会获得“星际2”笔记本一本，此外还可以邀请两名好友进行7小时的免费体验。特别是游戏的一天体验版仅20元人民币，很适合低端玩家收藏哦！



畅游星战包

新台币1950元 人民币412元 StarcraftII

产品内容：

主程序安装DVD	1片
使用手册	1本
终身序号贴纸	1张
7小时免费体验序号卡	2张
星战笔记本	1本

星战体验包

新台币99元 人民币20元 StarcraftII

产品内容：

主程序安装DVD	1片
使用手册	1本
一天序号贴纸	1张





繁体中文攻略本

新台币399元 人民币84元 StarcraftII

产品内容：

官方翻译版本攻略手册 1本

（内容与英文和韩文版相符）

其他计卡方式：

限时单日卡：	（折合约10元人民币）
限时三日卡：	（折合约31元人民币）
限时月卡：	（折合约63元人民币）

注意：被推迟的三日卡包和月卡包已经在8月中旬面市。

阿汤有话说

看了以上商品价目表以后，大家会不会觉得有点诡异呢？既然购买400多块钱的畅游星战包就可以终生体验战网服务，那又何必去买那些个日卡，月卡呢？这样算来，400多块钱要是买月卡的话，最多买7张，也就只能体验7个月的游戏；买日卡的话那就更少了，只能买40天的游戏时间，再加上官方宣布只有畅游星战包内才含有单机剧情任务游戏，这样一来谁还会去买日卡、月卡啊……（日卡和月卡：你不知道，其实我们都是托儿啊！）要是按本大叔的销售意见，400多块钱的畅游包，最多包一年的战网费用，一年以后要继续冲卡来维持，这样日卡、月卡的作用才能发挥么！（SKY：阿汤，你狠的！暴雪怎么没找你去做销售主管啊！）哈哈，反正无论如何，对于是暴雪忠实粉丝的我来说，一套畅游星战包早已预定好了哦！另外大叔我还在积极想办法购买欧美版的典藏包……现在已经断货了……

韩国发行方式或将影响国内代理？



虽然星际2在韩国的发行一波三折，但由于玩家的不断坚持，终于在韩国监管机构和暴雪游戏的相互妥协之下正式通过。在韩国，游戏将发行两个版本，官方在全球战网首页和韩国版的网站中都明确游戏等级，标明了游戏将分为12禁和18禁两个版本发布，其中18禁的版本基本上和标准版没啥区别，但12禁的版本中去除了几乎所有的血腥成分，并减少了许多死亡的特效，以此来适合较低年龄层次玩家的需求。这让我也想到了游戏的简体中文版，据多方可靠消息称，代理商网易还未向文化部版署提请《星际争霸2》的游戏版号申请。（看来他们一心是想要先搞定巫妖王了……）不过这次的韩国发行方式倒是可以给我们借鉴的，在国内只发布12禁的版本，这样就不存在先前所说的血腥暴力成分了！（肥龙：谁说的？还不能露骨，尸体要用坟墓代替，机枪兵统统换成水枪……）

PDF过刊杂志收藏购买微信：

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

星际2开发 投入超过1亿美元



据国外媒体报道，《星际争霸2》的开发投入超过1亿美元，并且没有包括市场推广的费用。不过目前开来，通过战网2.0，《星际争霸2》的盈利空间不可小视。动视暴雪在新作《星际争霸2》上的投入可谓不惜血本。来自华尔街日报的报道称，该公司已经为这款游戏的开发投入了1亿多美元的资金。这种规模的投入与游戏《侠盗猎车手4》的开发资金相似，后者的开发也花费了1亿美元。华尔街日报称，这一数字尚不包括《星际争霸2》的市场营销费用，所以打造整个游戏的成本可能还会更高。《星际争霸2》自2003年开始研发，而官方在2007年才正式对外公布这一消息。与新游戏一同推出的还有改进后的战网平台，可以向玩家提供更好的对战体验。这种规模的投入或可带来更高的回报。第一代《星际争霸》至今仍是市面最流行的游戏之一，总共创下了1100万套的销量纪录。

最终机器配置需求公布

暴雪公布了《星际争霸2：自由之翼》正式版本的机器配置需求。相比Beta测试时的机器配置需求，这份正式版的需求单对机器的要求有所提升：CPU需求（Intel）从频率2.2Ghz提升到2.6Ghz，硬盘容量需求从4GB提升到了12GB。

PC（最低需求）		
操作系统	WinXP/Vista/Win7	
处理器	2.6GHz Pentium Ⅳ或同级别AMD Athlon	
显卡	GeForce 6600 GT或Radeon 9800 PRO	内存 1GB（Vista/Win7需要2GB）
PC（推荐需求）		
操作系统	WinXP/Vista/Windows7	
处理器	双核2.4Ghz或Intel Core 2 Duo	
显卡	GeForce 8800 GTX或RadeonHD 3870	内存 2GB（Vista/Win7需要4GB）
硬盘空间	12GB	
声卡	支持DirectX9.0c	光驱 DVD-ROM
显示器	至少1024x720分辨率的显示器	网络 宽带网络连接

全球战网分区最终确定



暴雪曾表态，《星际争霸2》战网将会同《魔兽世界》一样，不同地区的账号无法跨区登录。近日，暴雪公布了星际争霸2全球战网最终分区情况。暴雪此前曾表态，《星际争霸2》战网将会同《魔兽世界》一样，施行分区策略，不同地区的账号无法跨区登录。虽然之后暴雪表示会提供转区服务，但他们也确定转区服务在星际争霸2正式发售时不会出现，该服务会在日后上线。由于不同地区的玩家无法跨区登录，所以请想要购买游戏的玩家们三思而行。以下是《星际争霸2》战网分区最终计划，括号内表示主要发行地区：

北美 美国、加拿大
拉丁美洲 墨西哥、阿根廷、智利、巴西
欧洲 俄罗斯 韩国 台湾地区
东南亚及大洋洲 中国香港、中国澳门、新加坡、马拉西亚、泰国、印度尼西亚、菲律宾、澳大利亚、新西兰

7月27日 星际2全球发布，盛况空前！



澳洲玩家COS很囧的雷诺和女王



德国玩家无厘头COS



韩国玩家挤爆展台



智冠王伯伯再度现身（非COS）

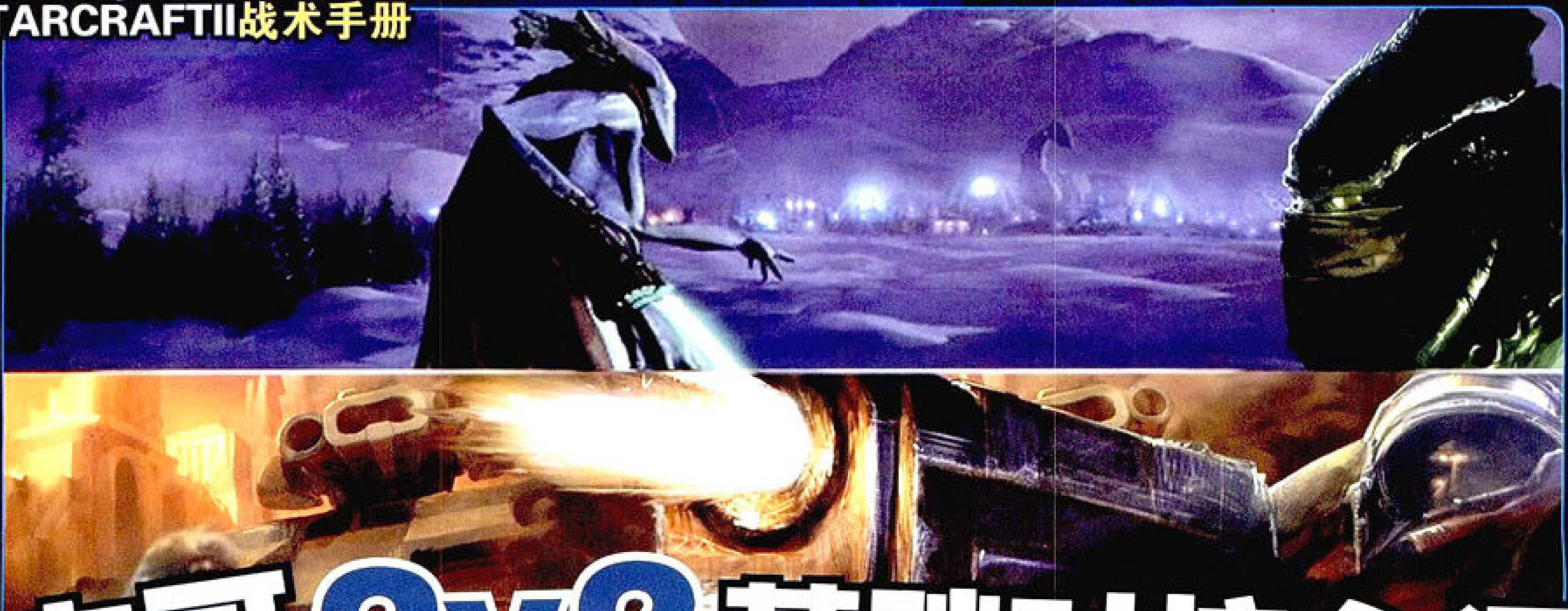


台北现场签售会

《星际争霸2》在7月27日所举行的全球发布会可谓前无古人，后边的来者大概也要靠暴雪自己的《暗黑破坏神3》来打破了。全世界包括美国、韩国、德国、俄罗斯、澳大利亚以及中国台湾地区等地都举行了盛况空前的零点首卖会活动，这俨然成为了全世界星际迷们的节日。暴雪官方表示，加上之前预购的玩家，星际2正版游戏在首发日24小时已售出100万套，在年内可以突破600万套，刷新游戏年度销售量的世界纪录。美国投资银行的分析师也乐观的标示，按这样的游戏发行量，到年底《魔兽世界：大灾变》和《星际争霸2》的销量将达到1200万。当然，这些只是数字，我们还是更关心玩家的心情，下面就跟随图片的角度来看一下全世界玩家是如何参与发布会的吧！

特别关注

电攻9月将详细刊登《星际争霸2》正式版极速体验+强打攻略+心得补遗专题栏目，由编辑部星际挫人阿汤叔、杰哥、夜猫外加国内著名星际职业选手联袂献演，敬请期待！



杰哥2v2基础对抗心得

想必大家看过夜猫写的白金2v2战报之后水平略有提高吧，其实那都是我教他的，现在知道编辑部谁星际2最厉害了吧！以后请叫我星际大师杰哥！不过对于初学者的你来说，哦不是你，是你们来说2v2还是需要有计划性策略性的布局，下面我列举了一些《星际2》2v2基础对抗的经验。



星际2中兵多就是王道

近战加远程经典组合

一般在2v2中初期的战斗是非常激烈的，所以初期的兵种配备上需要合理搭配，假使同盟的人出的兵种和自己出的兵种性质是一样的话那就非常麻烦，一旦被克制基本上翻盘无望，比如神族出了狂热者，同盟虫族出了小狗，2个种族虽然兵不同但是兵种性质一样都是近战型的话遇到对方蟑螂加追猎者的组合会死的很惨，不管怎么说最基础的2v2兵种配置一定是近战兵种加上远程兵种，不管初学者或者高手也同样会选择最基本的兵种搭配，想当年我在电脑房4抄4的时候对方就比我们多了几个远程的机枪兵，我们近战的小狗和狂徒都被一一歼灭，所以这个近战加远程的配备是初学者最需要掌握的，近战加远程听起来似乎不是很容易弄懂其实简单点意思就是狂热者或者小狗属于肉盾兵种的性质，机枪兵属于主要输出伤害的兵种，一般肉盾需要冲到敌方面前才能够输出在走过去的途中会被歼灭一部分，而输出者本身体质较弱（血比较少）被近身之后难以发挥攻击力，所以这2种兵种的组合配备可以完美的克制一些纯地面和纯远程的部队，这种组合也是最合理最实用，在《星际2》中神族可以使用狂热者加上追猎者的组合或者盟友是虫族可以选择狂热者配上蟑螂的选择，当然也可以选择狂热者配合机枪兵的经典初期组合。



人族行星堡垒防守战一触即发



虫族和神族终极兵种之间的较量

再深入理解这个近战加远程的含义时我认为近战非近战，就是近战兵种不一定是近身肉搏型的兵种，就像我前面所说的肉盾的概念，其实近战主要意思是挡在主要输出单位的前面，初期神族可以使用狂热者但是中期和后期狂热者既不能对空又不能放魔法这时就失去了基础配置的意义，因为在《星际2》中有了追猎者、掠夺者、蟑螂的加入使得这些单位也可以在战场中充当肉盾的作用，再配合巨像、坦克、刺蛇的组合产生了《星际2》中经典的近战加远程组合（远程的扩展意义可以是哨兵，光明执政官，感染者的魔法单位）。



利用高地优势进行兵种合理搭配防守

两波兵吃一波兵

通常在2v2双方实力相近的情况下想要正面取得优势很难，所以这个时候需要的是抓住落单的一方进行包夹，说说是挺简单但实际操作不是想象中那么容易，也有可能在你们包夹别人的时候被对方包夹，这个时候最有效的方法就是同进同退，齐心协力才能成功攻破。两家打一家在即时战略中是很常见的，也是需要初学者必须掌握的一项技术，第一，在打2v2时不能只顾自己在家里发展而忘记和队友的兵汇合而导致被对方单个歼灭掉，第二，是双方的兵力需要统一行动，第三，就是在决战时不能够轻易退出战场，战斗开始就没有后退之路，在《星际2》中单位牺牲速度非常快，200人口的大战基本上只需要几秒钟就能决出胜负，所以在没想好之前千万不要决战，决战就不能退缩，通常满足前面3种情况下才能够使用两家兵吃掉一家兵的战术，通常对方要是出现我前面指出的这3种情况中的一种时基本胜利可以说属于你们了。



封住路口即使对方利用大量高科技兵种也奈何不了



神族和人族利用高地优势配合打击虫族分矿



人族与虫族的正面对抗

侦察在2v2中同样重要

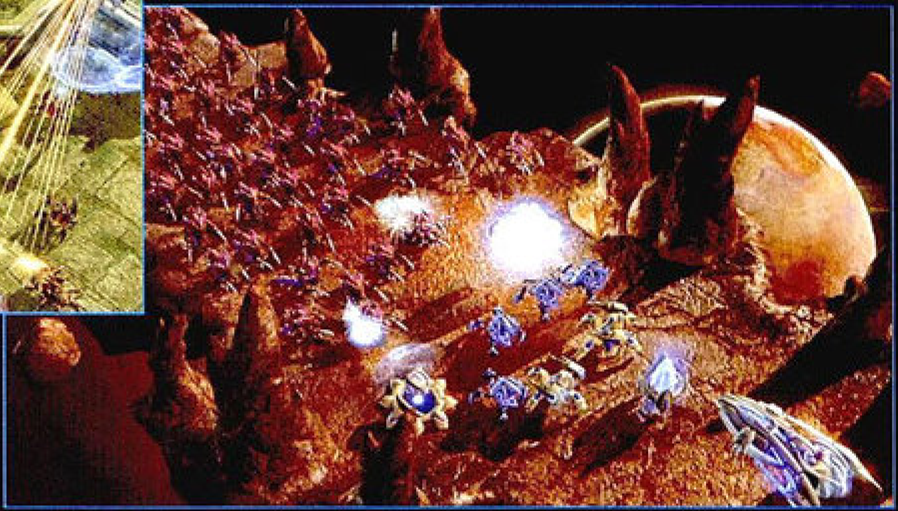
侦察在一对一的时候非常重要，倘若对方出高科技兵种的话，在你没有发现时对方已经成型时，你会觉得这骚扰非常赖，其实这是你在侦察的环节中没有做好，假使你做好了侦察得知对方攀高科技的意图时只需要稍作防御就可以抵挡来势凶猛的攻击，可想而知一对一侦察相当重要，在二对二中侦察同样重要，但是其中有区别，一对一的侦察是发现对手有没有造高科技兵种而二对二中的侦察是侦察对方有没有集结兵力，有没有行动，或者有没有攀高科技，有了这些资料的时候双方就可以选择战术加以应对，举个例子我和夜猫在实战中双方基地位置都相当远，初期我用农民探路，得知对方采用死神进行矿区骚扰的意图时，我们会把兵力堆在自己家门口（这样可以自救而不需要来回地奔波救援），挡住这一波后对方又组织第二波攻击双方兵力集合在一起准备攻击，这个时候我们的侦察就显得尤其重要，在对方进攻哪家的时候被我们的一个农民发现后从而获得了情报，我们双方的兵力集合在一起在半路上把对方劫持，随后再快速一波冲到对方家中，先是把一家兵力吃光再回头把另外一家兵力也吃光，对方也没有了兵力只能打出gg，从我举的例子中可以看出防守和进攻衔接的非常顺畅，没有丝毫的犹豫从而获得胜利，功不可没的属于一个农民得探路也就是侦察上的胜利，现在《星际2》战斗节奏相当快，所以你们在做好攻击的准备时要充分侦察，只有侦察到位了才能取得先机。



虫族大面积菌毯扩张使优势扩大化



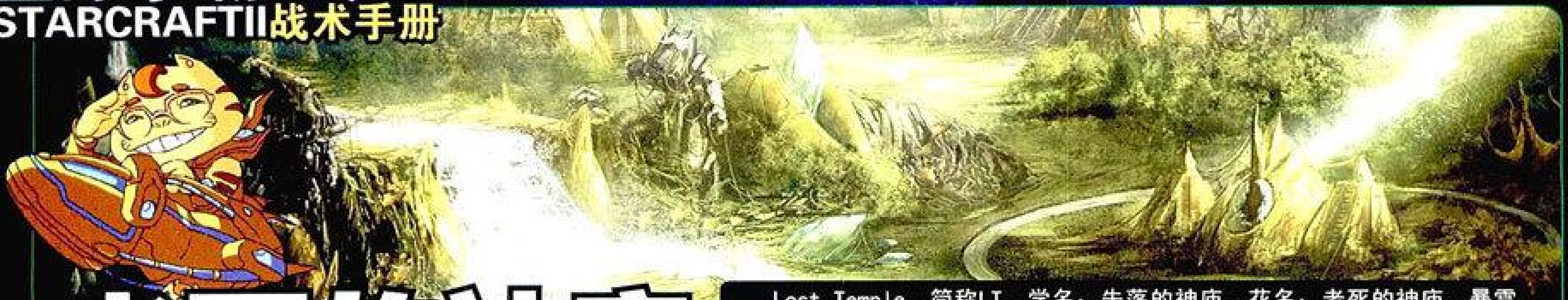
神族巨像的高地优势突显的淋漓尽致



虫族刺蛇大反攻

结束语

星际讲究兵种配合和兵种互相克制的特点在把这个了解透彻的基础上才能做到转型和克制，不管你利用什么招数只要能够克制住对方的兵种才能取胜，侦察也相当关键从侦察中能够掌握场上的大局观，甚至在一个小小的细节中扭转局势，这样才能在2v2中打的轻松自如



老死的神庙
PCGG独家权威分析

Lost Temple，简称LT，学名：失落的神庙，花名：老死的神庙，暴雪最具代表性的招牌地图，神庙的人气从星际1到魔兽3再到星际2一直位居所有地图之巅。如今星际2版本的老死神庙可谓焕然一新，虽然整体格局不变，但细节的变化早已不可同日而语。如果玩家还是用星际1时代的思路在新版的神庙上战斗的话，必然要被对手战胜后发配到火星去挖矿，所以野猫今天就向阿汤叔要了6P的大篇幅来细细剖析此地图的奥秘。





资源分布篇

说到新版和老版最大的不同那就是矿区的数量不同啦，老版的神庙每个出生点涵盖了1片带气主矿、1片带气分矿和不带气的1片分矿，加上5点和11点的2片岛矿总共有14个矿区。新版的神庙去掉了各个出生点附近不带气的所有4个矿区，取而代之的是12点和9点之间，3点和6点之间的富饶金矿，总矿数的减少其实让战斗双方之间对于矿区的争夺更为激烈。在LT上想要顺利在二矿扩张是很轻松的事情，难就难在如何扩张三矿，如果1V1战斗时，双方之间不夹有金矿的话，都会各自霸占金矿作为第三矿来在短时间内大量吸金，烦就烦在倘若双方出生点正好是12点和9点或者是3点和6点的话，那三矿的争夺将会不自觉地让整场战斗的血腥度陡升。

虽然如夜猫所说能轻易占下主基地斜坡下的二矿，但对手同样可以拿二矿上的高地做文章，这也是新老LT最精彩的攻防看点之一，所以有人说，虫族在LT上的速双矿战术是所有地图上最提心吊胆的。

特殊场景篇

娜迦侦查塔 LT上的娜迦侦查塔位于中央的神庙附近，11点和5点的娜迦塔靠近X中心点的位置都有一道神庙围墙做掩体，这样的布置可让玩家偷偷地在城墙后面的蜘蛛网里面藏一个单位来控制娜迦塔，两个娜迦塔控制的视野范围正好能分别涵盖到各个出生点二矿通向外界的主路口，除此之外还能监测到是否有单位进入两片金矿和神庙的中央区域。

BIG STONE Lt上的菊花石可不像前一次介绍的征战平原和灼热沙漠那样具有战略意义，两块大石头只是为了让玩家无法在两片金矿处速矿的存在而已。



打掉菊花石之后，就能占据丰富的金矿点

茅草 在神庙中央1和7点位置的神像分别都有两道茅草，茅草的夹角形成了一片可供玩家们耍阴的区域，常见的作用如同在介绍灼热沙漠时一样可以在初期在此建造野兵营用于偷袭对手，比如：人族的速死神战术，或是神族的阳光塔召唤部队上高地战术。中期这里还是避开侦查塔监测，在内屯兵夹击敢于从主路口进攻己方基地的最佳位置，只要敌方一进入分矿，玩家就可操作部队先从高地斜坡处杀下挡住对手的进攻，随后躲在茅草处的部队断后来个梦中捉鳖，或是小股分队截断对手的后续兵力都可。

在神庙中央的攻坚战中，茅草处也是非常不错的配合正面部队夹击对手的所在，如果你懂得拖刀计的精髓，也可把对手的主力部队骗至茅草区附近，随后配合架设在其中的坦克或是闪电兵重创对手。所以利用侦查塔以外的手段来控制茅草区内的情报也是玩家需要注意的细节。

神庙地形篇

攻防最为激烈的分矿高地 就如先前介绍资源分布所说的，神庙每个分矿处的高地是玩家必须掌控的要地。人族从老神庙开始就是高地骚扰方面的专家了，速坦克房后建造飞机场，随后空运两架坦克上高地，就能让攻城坦克的火力涵盖半个矿区，同时还能点爆对手的基地。人族玩家还可通过再运农民和机枪兵和更多坦克的方式，在高地上建造碉堡防空塔和坦克群，小投入就可以让对手的矿区无法安心发展，对手也难以组织有效地空投赶走高地上的人族小分队，即使硬上也往往要付出惨重的代价，一来二去之后人族就能获得经济上的优势。



对双矿的虫族快空投坦克能延缓其经济发展

除了人族之外，神族自然也是高地骚扰的二把手，空投圣堂在高地闪电历来是神族最快速杀伤农民的手段，神族利用农民在高地建造塔群也能达到先前提过的人族高地小分队的效果，但很容易被人族的坦克利用漂浮的建筑提供的视野反推。现在神族还多了一种利用巨像可爬山的优势在高地上骚扰矿区的操作，此战术只对虫族有效，对人族的话8点攻击距离的巨像还是无法与13点攻击距离的坦克相抗衡。



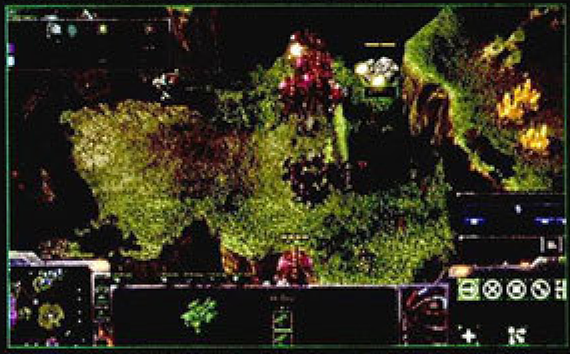
巨像利用射程和上高地的能力骚扰对手扩张



神族利用水晶塔和运输机可传送部队的特性能在对手分矿高地上迅速暴兵

以往虫族只有在高地空投刺蛇能达到不错的效果，但现在玩家可以利用坑道蠕虫直接在高地上传送的特效来达到类似于大规模空投的效果，你可以直接把地堡和防空塔传送到蠕虫附近，并在菌毯上建造（此战术只有内战有效，对人神都很容易被对手的超远距离单位白打哦），另外你也可以空投几个感染者，两次群体缠绕就可达到类似于闪电兵AOE农民的效果哦。

各个分矿的高地除了能骚扰下面的分矿之外，同时也能对旁边的金矿区进行骚扰，不过能攻击到的范围有限，其中只有坦克能诱杀农民还能A基地，切记切记。



虫族只能依靠空投比对手多的部队才能夺回高地的控制权

夜猫圣斗士小贴士 人族可依靠在分矿周边架好坦克并用漂浮建筑来取得视野的方法轻松防下任何种族在分矿高地做的偷袭。神族则需要小丁当做预警，并用巨像和追踪者闪烁上高地的方法来防守。虫族可谓是防守高地方面最弱的一个种族，只能在被对手偷袭骚扰之后，升级OVERLOAD的运输和加速技能，以大规模空投的方式抢回高地，当然提前用OVERLOAD预警也是必需的。



在茅草后面藏下主力部队，能把胆敢冲击基地的部队来个内外夹击

高垒深沟筑起难以突破的基地堡垒

如果说分矿的高地是双方中期之后的斗智斗勇所在，那么主基地的高地斜坡可是从开局到最后决战都是兵家必争之地。人族依旧是利用高地斜坡的NO.1，开局的建筑堵路首先就能让人族获得极大的反侦察优势，其他种族无法窥见人族高地内的发展，一不小心就会被变化多端的人族前期战术群偷袭到。神族由于没有如同人族补给站那样可降下让出路口的设计，所以并不能做到百分百的堵路，不过依然比虫族纯开放式的路口更保密和易于防守一些。



神族哨兵的力场能起到短暂封路的作用

主基地斜坡处的高地除了能防守斜坡，还能帮助协防一部分的主路口，远程部队和静态防御建筑的攻击距离可以涵盖一部分的路口，这让进攻的对手不利于在主路口展开阵型攻击，如果对手不小心操作的话，还会被高地上的部队白打。谈到高地，野猫就不得不提攻击距离13的攻城坦克和能翻山越岭攻击距离8的巨像了，高地上的坦克群会让妄图从正面突破的对手付出极其惨重的代价，但是如果碰上神族闪烁上来的追踪者分队，坦克往往还没来得及收起攻城模式就会被A成铁渣，这时候巨像的操作性显然比坦克更灵活一些，边走边用超远射程扫射对手，一旦被攻击还可以上高地风筝，巨像这一灵活性操作神族玩家能掌握的话在实战中可占不小的便宜哦。



虫族如果要突破人族的高地防守，只能采取立体化的进攻组合

控制了中场就控制了比赛 很少有地图像LT这样有一片适合超大规模的双方部队在中央展开决战的，在民间素来有控制神庙就控制了比赛的说法，可见神庙的战略意义之重大。星际2因为单位模型变大，地图变小的关系，老版广阔的神庙中心广场在新版就变得非常狭小，四座神庙废墟之间的门仅可供两架雷神平行通过这一点来看就不适合虫族和神族玩家玩一些包抄的操作了。利用神庙打阵地战的第一好手依然是人族，机械化原本就是旧版神庙最恐怖的战术之一，上一期夜猫还介绍了人族对神族的专门战术：行星堡垒圈地流，就是人族阵地战的极致表现，人族在此地图上非常适合以直角部队的阵型来夹杀对手，或者干脆互成掎角之势来让对手的部队无法突破封锁。



人族如图所示的控制地图中央的布阵，让对手很难从狭小的神庙之间攻入

其他种族对付这种阵地战的最好办法就是不让人族舒服的在神庙中央布阵完毕，尤其是神族玩家，必须果断地和人族抢夺神庙的控制权。虫族则是尽早地将菌毯铺至地图中央，为己方部队从多角度夹击人族部队提供速度上的保证，虫族的感染者可利用神庙的四块废墟来隔山打牛式的释放魔法，随后再让毒爆虫从各路包夹。



铺菌毯是虫族最好的控制神庙中央区域乃至形成阵地战的方式

偏安一隅可图中原的岛矿 能想到空投分矿高地骚扰对手经济，同样也可以利用运输机来完成岛矿扩张。人族目前中期在LT上标准的三基地开局就是三矿选择岛矿，随后用矿螺快速捞回成本。如今由于三族都改进了运兵机制，所以岛矿的扩张和防守不再只是人族一枝独秀了，神族可通过岛矿上的水晶塔利用传送门的技术迅速召唤一批部队帮助岛矿防守，虫族则可通过大规模空投或是坑道蠕虫来进攻或防守岛矿。值得一提的是神族的追踪者在金矿的边缘位置可闪烁至岛矿之上，这一点需要玩家们注意（对付的办法很简单，只要在那个唯一可闪烁上的位置建造或摆放单位即可。）





人族在高地斜坡的优势最大，又能封路，还有坦克火力覆盖整个路口



人族三控制中心召唤矿骡抢岛矿能最快速度的收回成本



如果对岛矿进行大规模空投，那么岛矿也不再安全

夜猫圣斗士小贴士 在岛矿上架设坦克可以攻击到金矿区的两个气矿哦，架设坦克的位置正好也是追踪者可闪烁上岛矿的位置。



如图所示，追踪者可闪烁到岛矿

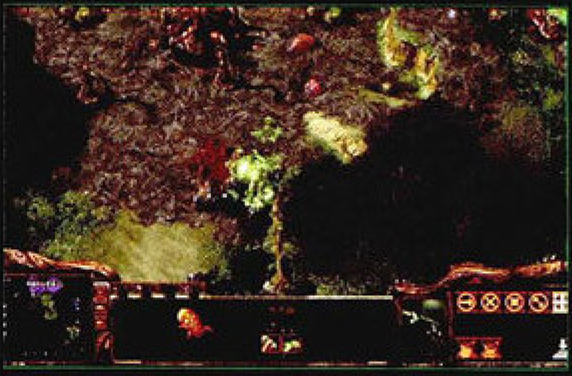
地形总结 总的来说各个出生点对于人族来说最易防守，其次是神族，虫族对于路口的防守优势一直最差，只能依靠部队数量来弥补。和人作战不易强攻路口（因为有坦克火力覆盖），和神不易在路口作战（因为有哨兵会用力场打破阵型）。想要突破路口防守只有采取立体化的进攻或是绝对优势兵力才能顺利攻破有高地协防的对手。

神庙中央区域的平原是LT之战最佳的决战地点，各个种族在此作战都要打起十二万分的精神，否则阵型上一旦出现失误很容易被对手形成局部以多打少的情况，而使得己方阵型崩溃从而输掉比赛。人族在LT上最会利用地形，阵地战高地骚扰样样精通，但是机动力太差，很容易在决战中因为后续兵力补给不上而输掉战斗；神族由于阳光塔可召唤的特性成为了LT上补兵最机动的种族，虫族是LT上最需要宽度作战的种族，无论是蟑螂+刺蛇需要空间展开，毒爆虫和速狗的包抄更需要一马平川的平原来发动

老死的神庙战术推荐

其他种族对付这种阵地战的最好办法就是不让人族舒服的在神庙中央布阵完毕，尤其是神族玩家，必须果断地和人族抢夺神庙的控制权。虫族则是尽早地将菌毯铺至地图中央，为己方部队从多角度夹击人族部队提供速度上的保证，虫族的感染者可利用神庙的四块废墟来隔山打牛式的释放魔法，随后再让毒爆虫从各路包夹。

虫族战术推荐——自爆虫空投战术 虫族如今所有的战术都几乎以双矿开局展开，在LT上只有内战时虫族会保险的选择先暴兵后扩张的战术。夜猫今天推荐的一套战术能很好地防住各种对手前期的RUSH骚扰或是跳科技的偷袭。14D先放下血池之后再放分矿，随后立刻单气矿采气，前期防守部队以狗群为主，如果对人族和虫族必须要升级提速狗，反之则优先升级二级基地，升级二级基地的时候放下毒爆虫房，尽可能的将狗升级为毒爆虫。前期速狗+毒爆虫的配置在内战时不害怕传统的蟑螂速攻，也能应对同样的速狗+毒爆虫；对神族时毒爆虫能克制狂徒，速狗能围杀追踪者；人族的传统MM部队如果不形成规模的话是无法在正面突破速狗+毒爆，如果是以死神和恶狼为主也很难在提速狗群的防守下占得便宜。



少量自爆虫加地堡就能防止人族的3BB快攻



有了刺蛇以后，就可以配合高地来夹击攻击自己分矿的部队

升级二级基地之后就建造刺蛇房，要在最快的时间内获得对空的能力，在刺蛇出场前，虫族可以训练3个女王来一边运营双基地一边防空。倘若对手速空投高地的话，就双基地分别升级OVERLOAD的提速和空运，将狗群和刺蛇运上高地击破对手的骚扰。有了空运能力之后，先前用来防守的自爆虫就能派上大用处了，装上一点狗群和毒爆虫，直接空投至对手的基地，自爆虫在矿区降落之后会自动爆炸农民，如果对手疏于防守的话，6-8个自爆虫就能将农民全部消灭。同时再空投部分刺蛇至对手高地的话，就可同时对敌方的经济造成严重打击。



只要空投几个自爆虫，就能让对手基地内的农民全部死光光



空投感染者上高地的骚扰可以形成“群体缠绕+堕落机枪兵”的COMBO

注意事项 在毒爆速狗防守住地面，刺蛇应付空军偷袭的时候，还要注意对手隐形部队的攻击，最佳的办法就是在前线和己方基地各升级一个侦察王虫，前线的王虫利用速度和假人来侦察对手是否有隐刀和女妖的动向，己方基地的王虫则预防隐形部队潜行，如果觉得升级侦察王虫过于废气的话，还可以提前建造BV升级房随后建造防空塔也可。

神族战术推荐——在LT上蹦下跳的追踪者 神族对双矿虫族可采取在地图中央前置兵营的办法来RUSH虫族分矿，更可以早早的派出农民在分矿占地的操作让虫族无法在第一时间建造分矿。前置兵营加防御塔双重封路RUSH的战术其实就是和虫族比拼近战部队的数量，如果RUSH不成也可尽早在分矿放下塔群来让自己同样扩张拉近和虫族的经济。根据双方在前期经济上的消耗情况来选择是继续暴兵压制虫族不让对手速三矿，还是走速机械中心路线都可。

神族在LT上对虫族的整体思路就是趁虫族双矿尽可能地打击其经济，当虫族开始运营分矿时己方同样扩张，利用前期神族优势兵力封锁虫族，尤其是利用哨兵的力场和护盾尽可能地反复和虫族在其路口大打消耗战。



在100人口这个神族最为强盛的时间点反复发动攻击来消耗对手的资源并封锁其扩张的意图



神族对人族自然是速攀科技出追踪者，并升级其闪烁技能来和人族周旋。闪烁在对MM流时可避免被掠夺者风筝，进可追击退可逃命。如果碰上人族玩高地空投或是什么速空投雷神的话，闪烁的追踪者群就能轻松击退人族的骚扰小分队。闪烁的追踪者除了有以上作用外，野猫还特别告知一个超神的发现：先前不是说过追猎者可以从金矿传送到岛矿上吗？在地图6点和9点的出生点之间，追踪者依然可以在特定的地点传送到另一边的大陆，利用SHIFT+闪烁的操作，大量的追踪者会逐个闪烁到位。通过反复的偷袭来牵制人族的部队无法在神庙中央屯兵，趁机拉开经济之间的差距才能战胜神庙的王者人族！



就是这个点可以从一个出生点直接传送到另一个出生点的高地



Ob是神族最佳的侦查单位，发现对手扩张之后就利用追踪者的机动性进行骚扰吧

总 结

老死的神庙在夜猫看来就是人族的主场秀，人族无论是走MM流还是机械化部队在LT上都是胜率颇高的万金油战术，三矿岛矿四矿金矿的扩张方法让人族中20分钟之内衣食无忧，想出什么就出什么，再加上传统的阵地推进圈地封锁战术，对手很难在人族的高压下获得足够的生存空间。虫族可以说是老死神庙的老二，由于LT上矿点之间的距离很远，虫族很容易就依靠正面部队的压制，在地图上偷矿成功，随后靠经济带来的兵力优势和对手大打消耗战，神庙中央相对开阔的作战区域也很适合虫族目前立体化进攻的战术实施。神族在此地图上的日子相对于前两者就不那么好过了，如今神族必须要依靠第三矿的GAS提供，才能组织其成型的高科技部队，其他两族当然也知道这一点，所以神族目前在LT上都会选择非常不符合自己风格的速攻强推战术，20分钟内解决战斗或者打残对手，否则拖到主矿告罄，再要和对手拼部队，就由不得神族说话了。个人觉得，老死的虽然经典，但不如其他几张1V1地图来的平衡，尤其是在如今有了专门的2V2地图之后，LT作为主力地图的存在感就越发稀薄了。





PDF过刊杂志收藏购买微信：blwz888888



星际娱乐站 GAME Show
中立生物研究报告

本期娱乐站，阿汤叔来和大家一起聊聊游戏中的中立生物。大家都知道暴雪做游戏是很注重细节的。在上一代星际游戏中我们就看到过各种各样的中立生物。而这次它们又来到了《星际争霸2》中。相信很多细心的玩家都应该在测试版游戏地图里发现这些稀奇古怪的中立生物。它们不仅能被玩家选中，暴雪还在它们身上加入了不少娱乐要素。截至正版发布之前，我们一共发现了8种不同的生物，你在游戏中有没有碰到过？



生物描述： 自动悍马2000型，最佳工作机器人
出现地图： 废料处理站 （5只）



生物描述： 个性温顺，搭配奶油来煎炒棒极了
出现地图： 战争草原 （1只）



生物描述： 凶猛的掠食者，但缺乏天然武装来攻击军事单位
出现地图： 荒野绿洲（3只）蒙利斯山脉（4只） 海文焦土（5只）



生物描述： 不赏心悦目的飞行兽，常在战场上出没
出现地图： 荒野绿洲（3只）塔桑尼斯突击战（3只）



生物描述： 当地食腐生物，因其夜间回荡的嚎叫而著名
出现地图： 不毛之地（3只）塔桑尼斯突击战（2只）



生物描述： 此物种之雄性生物经常以他们的角及凶恶的牙齿进行狩猎
出现地图： 塔桑尼斯突击战（1只）



生物描述： 此物种之雄性生物因其羽毛和鲜艳颜色而著名，而雌性物种平凡无奇
出现地图： 暮光堡垒（3只）

小实验：暴雪既然给卡拉克龙分了雌雄两性，还放在同一张地图里。加上暴雪稀奇古怪的奇思妙想，所以我自然想到了：若雌雄两只卡拉克龙相遇会怎样？于是我用地面单位（大型最好）它们推到了一块，它们居然……好吧，有此恶趣味的，可以自己去游戏里推一下……

其他小花絮

1）所有中立生物的血量都是10点，不会自动恢复生命且可以被玩家打死。

2）同一代里的一个小玩笑类似，当你选中一只中立生物并快速的连续用鼠标左键点击它大约30次，中立生物会自行发生爆炸。。

3）绝大部分的技能及魔法不能用在中立生物身上，所以我们不能像一代里那样将它召唤为自己的部队

4）目前发现的能对中立生物产生影响的魔法或技能有：力场、黑洞、闪电、雷神迫击炮

5）当你选人族时，你可以用医疗运输机给受伤的中立生物治疗。

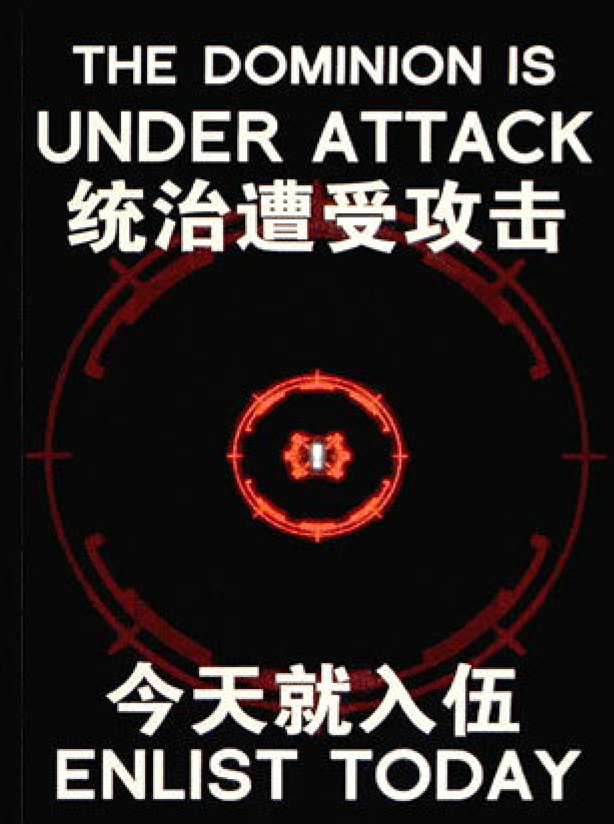




海报鉴赏二
自治联盟征兵活动！

《星际争霸2：自由之翼》目前已经关闭了最终测试，相信玩家在看到杂志的时候，正版游戏已经发布了。官方在官网上举办了盛大的游戏虚拟有奖征兵活动依旧在继续！玩家可以到官网（www.starcraft2.com）上参加活动。下面我们就继续来鉴赏其中的一些优秀获奖作品吧！













“愚人”自有天下

自由之翼的男主角 吉姆·雷诺

James "Jim" Raynor

上期英雄传奇中，我们为大家介绍了刀锋女王萨拉·凯瑞甘，而本期中的吉姆·雷诺与她有着不可分割的剧情联系，他们曾经是战友、朋友、恋人，现在是敌人、未来会是什么呢？在最新透露出的《星际争霸2：自由之翼》结局照片上似乎已经告诉了我们一切。除了以下这些人物志介绍外，想要更多了解吉姆·雷诺的故事，你还需阅读最新星际官方小说《天堂的恶魔》，相信这本书能为你解开这位传奇英雄的身世之谜。

雷诺也是一个有过去的人，在他新兵生涯里，他结交了声名狼藉的囚犯提卡斯·芬得利。近二十年前的联邦/克尔莫亚联盟的行会战争中，两人共同服役于321号殖民地“天堂的恶魔”游骑营。在芬得利因为违抗上级而被关了三个月的刑满释放之后他们两个第一次在图拉克斯二号星的霍文堡垒见到了对方。随后舞台转至玛萨拉战场，在一次针对克尔莫亚联盟领地的侦查行动结束后，两人都被列入失踪人员名单近九个月。战后，芬得利成为克尔莫亚联盟交换战俘的一员回到了联邦。很快以火线叛逃的罪名下狱。具体雷诺是怎么逃过同一命运还混到行星总长一职的尚不得而知。

他在一代游戏中出场的时候是玛萨拉行星一位29岁的本地司法官，同时也是当地民兵的一员。在人类联邦的命令下，他协助玛萨拉的殖民者向荒原撤退，准备最终放弃整个被虫族感染的行星。虽然他与入侵者进行了殊死搏斗，也拯救了无数生命，可结果却被联邦以曾于死水站“破坏联邦财产”的莫须有罪名逮捕。他随后为阿克图拉斯·孟斯克辖下的一支反联邦组织——克哈之子所救，遂选择协助该组织。

可是首领孟斯克对权力的渴望和对道德的不断选择性很快令雷诺陷入了疑虑。此后，孟斯克背叛了他手下的中尉莎拉·凯瑞甘，并操纵异虫惨无人道地横扫了联邦世界。雷诺终于认识到，孟斯克其实并不比他要推翻的联邦好上多少。因此雷诺在克哈之子中发动了一场起义，并夺走了孟斯克的旗舰——亥伯龙神号，以及一整支小型舰队。当他前往查尔行星试图拯救凯瑞甘时，与英勇的星灵执行长塔萨达不期而会，并赢得了后者的尊敬。雷诺的坦率和忠诚也影响了塔萨达和黑暗圣堂武士泽拉图，使两人抛弃前嫌，成为了私交好友。

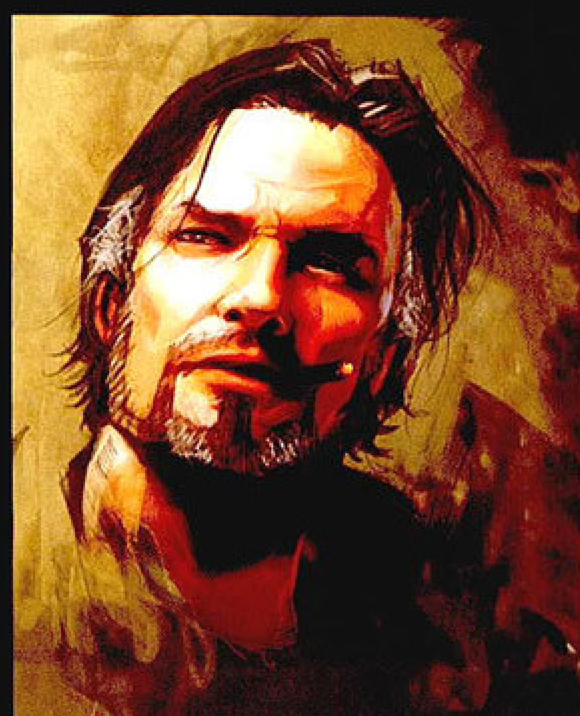
在此后的几场战役中，雷诺的部队一直与星灵并肩作战，并在后来粉碎地球联合理事会入侵行动的战斗中扮演了关键角色。命运的作弄使雷诺与孟斯克和刀锋女王（凯瑞甘被异虫主宰所改造而成的新存在）再次结成了临时同盟。虽然这两名暴君合力对付起了共同的敌人，但对于这个脆弱联盟来说，崩溃也只是时间问题。最后，凯瑞甘首先翻脸攻击友军，致使雷诺的不少弟兄死在她的背叛行径下。

雷诺侥幸逃过了这场屠杀，并发誓终有一天会为大家复仇。话虽如此，面对无尽的异虫虫群和刀锋女王本人强大的精神力量，他的机会微乎其微。最终，幻灭的雷诺只得重返人类领地，转而去遏制阿克图拉斯·孟斯克的权力和领土扩张。可是数年以来，他的斗争一直陷于低谷，阿克图拉斯·孟斯克用尽自己所有手段——辩才、媒体、宣传——来将雷诺的努力边缘化。

雷诺的游击队目前依然是人类帝国头号公敌。孟斯克将雷诺的存在视为对他权威的挑衅。不过，孟斯克也怕暗杀对方反而会令雷诺成为舆论上的烈士，因此他选择设法对他和他的追随者不断施以打击，不给他们任何修整和积攒实力的机会。

数年的小规模冲突，对比起帝国无穷无尽的资源来说几乎无所成效，在这个现实面前，雷诺的部队渐渐成为了他们往日荣耀的一个阴影。在这个黑暗的时期，雷诺也不得不选择偶尔接受雇佣委托，靠挣来的钱支撑修整和供养的开支。要支持他的全套班子继续运作下去，可能意味着未来需要接受更多此类委托。自由可不意味着免费。

如今雷诺的信仰似乎渐渐地被现实所吞噬：他开始酗酒，并认为凯瑞甘的转变全是自己的过错。他对阿克图拉斯·孟斯克的憎恨也积累成了一个不可愈合的脓疮。然而即使在这个雷诺的自我怀疑开始影响整个班子的时期，他手下的大副，玛特·霍纳，依然毫无保留地信仰着雷诺和他的革命。这几年来霍纳不畏辛苦，操持着组织的运作，坚信雷诺天生的英雄气概终会再次浮现，领导他们走向胜利。





WCG 2010 中国区总决赛的25个瞬间

现在再提WCG 2010中国区总决赛，难免有点OUT，别说专业的战报和全面的报道，就连最为直观表达方式——视频——在网上也已随处可见。所以我决定不凑这个热闹，而是把视线聚集在大屏幕之外。经过一番纠结的取舍，我从三天积累的素材选取了20张照片。它们自然不可能代表这次总决赛的全部，不过也许其中就有你曾经错过的瞬间。

01 早期的玩家有椅子坐，豁出来一次早起，你就能在视角良好通风流畅的位置享受整天了。



02 开幕式的所有环节都得到准时的执行，这在“八点开会九点到十点做报告”的中国是比较难得的。



03 第一天的副舞台是搜集签名的好地方。



04 不知不觉，WCG十岁了。





05 NeoTV的解说闪亮登场，电子竞技需要明星化的包装——不仅仅是选手。



06 我不是喜欢凑热闹的人，但是非常享受这样的气氛。



07 统一的设备，饮料都是一个口味的。



08 大概这就是“WAG（Wife and Girlfriend）团”吧？（大误）



09 看上去相当来感的妹子，每次拍照都是一副不主动不拒绝的样子，颇有欲拒还迎的神韵。

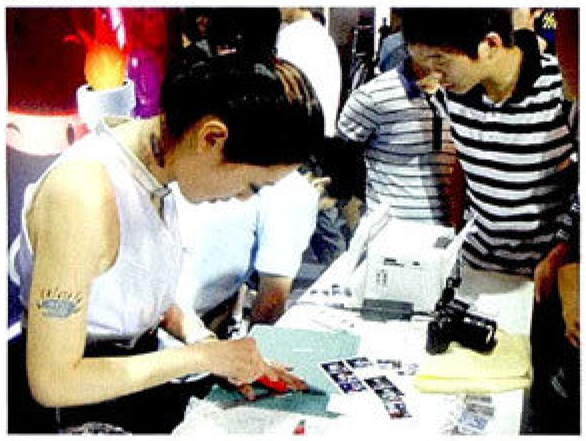


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

10 DOTA在国内的热度可见一斑。



11 玩家现场拍摄的照片被打印出来，做成小巧的钥匙链。当然数码相机和打印机肯定全是主办方三星的，这样实在有趣的福利才是最有效的广告啊。



12 JAYSTAR的键盘摆放依旧犀利。



13 SHOWGIRL和SHOWBOY，反差之大令人一脸竖线……



14 集体项目比赛，观察选手表情比观察选手表现更有意思。



15 能够享受此等级别围观的，非Sky莫属（不是"电攻"的那个）。



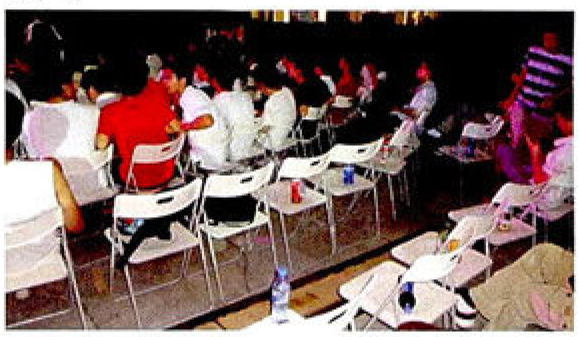
16 本届比赛捧红了四个来自韩国的妹子，都是专业车模哦。



17 F91："小贤贤，回到我的怀抱吧。"罗贤："91哥，还是觉得你最好。"电子竞技没有激情（疑为"基情"笔误）怎么能行呢！



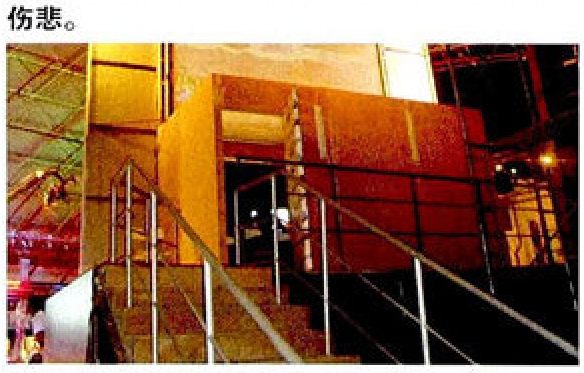
18 占座专用饮品！不过万一碰上我这种先偷喝饮料再抢占座位的无赖怎么办呢？（开玩笑啦！咱可是勇于搀扶倒地老奶奶的好青年！）



19 最爽的观众莫过于手机比赛的冠军，本来是看热闹打酱油的，结果赚到美金，还能远赴美国。



20 用来比赛的小黑屋，走出了多少欢乐与伤悲。



21 我认为应该当选的是最左边的引导员。



22 三蛋，你想拿奖杯砸人吗……



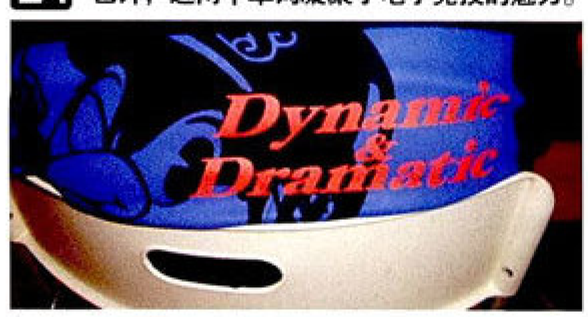
23 请注意Fly100%风骚的"走位"，他的失落由此可见，毕竟输给运气的结果让人很难释怀。当时我发布的微博堪称经典：看AV的FLY输给了看黄书的TH000。







24 也许，这两个单词凝聚了电子竞技的魅力。



25 9月30日，洛杉矶。





霸三国志大战：上海赛区决赛精彩战报赏析

本次战网天下就由十三叔为大家带来“傲雄乍现”首届霸三国志大战全国赛上海赛区动漫展精英赛的精彩战报！网上一直有传言本次霸三国志大战全国赛结束后，我们将迎来全国联网的霸三国志大战1.1时代，希望传言能够成为现实呀。

这次十三叔我将为大家讲解两场势均力敌的比赛，分别是梁笑堂对阵光嘉、汤团奥义对阵遗忘之铭。其中梁笑堂与光嘉都算是上海地区的新人，而汤团奥义与遗忘之铭则是上海地区最强的几位选手之一，本次比赛可谓是看点颇多啊！

大德的胜利！蜀军上演逆转好局！



主视角选手

【梁笑堂】，选用卡组：大德连环　SR刘备+R马超+R庞统+UC张飞+C张松。总武力24。

卡组解析：这是一套在霸三中很标准的蜀国大德套，特点首先是总武力颇高，其次本卡组的核心就是完全围绕刘备全体加5武力的“大德”技能BUFF展开的强势攻城战，其中张飞既是主战武力负责霸三中BUG一般的刷枪头绞肉，同时也和张松一起“挑衅”对手防御武将，勾开他们从而使得大德部队快速攻城的辅助角色，这两人时常可以搭配出勾引对手主力骑兵部队直接撞张飞枪头秒杀的精彩COMBO。庞统开场伏兵秒杀对手低智英雄，战中则用连环来减缓对手主力部队移动速度，可谓也是大德套中妨害计的主力。魅勇马超虽然不比白银狮子版的剽悍，但发动一骑当千后不受对手策略影响的特色也让他足以反制很多敌方KEY卡的作用。可谓是一套爆发起来威力十足，直接以落城为目的的破城DECK。

对手视角选手

【光嘉】，选用卡组：贤母天启　SR吴夫人+R周泰+R孙坚+UC徐盛+虞翻。总武力23。

卡组解析：光嘉选用的这套DECK与传统“贤母天启赤壁流”相比，虽然都包括了贤母加智力保证天启自杀时间延后，外加火技提升伤害的基本要素，但是因为选用武将的不同，尤其是徐盛+周泰+吴夫人+虞翻四道栅栏的组合使得光嘉的卡组必然是一套易守难攻的DECK。从几场战斗中也看出了，凭借着栅栏水泄不通的防守，和弓骑强三七高武力的坚守，光嘉在安全蓄满第一个七点士气这个TIMING上的确更稳健。但缺点也在于虞翻这个主力AOE输出的军师和BUG一样存在的2COST R周瑜相比还是“马达马达乃”，往往在关键时刻顶不住压力无法进入火计射程范围之内就被对手送回老家。



单挑：马超VS孙坚

开局之后，梁笑堂就发动了猛烈的攻势，对付吴国龟缩套，所有人的共识就是在开局就要推翻所有栅栏，否则后期你将难以越过天堑！面对吴国以逸待劳的防守，光嘉显然经验还不是很足：蜀国的双骑兵没有在第一时间在对手阵前游走吸引弓手的火力，而是采取了集团无脑冲锋的阵势，这样的结果就是张松刘备先后撤退，马超虽然凭借“勇”在单挑中战胜了孙坚，但是张飞和庞统的不敌使得他也只能速速回城休整，准备防守。

主力得以保存的吴国部队自然不能错过此等良机，剩余的部队倾巢而出，蜀国纵使有勇马超也无法同时防守来犯敌军，虞翻轻松摸得初血！随后光嘉依靠梁笑堂的失误，让徐盛在兵败前再次攻击城门得手，吴国漂亮地在前期建立了巨大优势。怒火中烧的梁笑堂，立刻派出骑兵张松追击光嘉的吴夫人与虞翻，并漂亮地用挑衅将已经快要遁入城中的两人拉回，一一击杀！随后赶来的张飞和刘备也利用枪头建立起三角协防，重创了刚刚复活的孙坚，这使得获得优势的光嘉反而先



所谓大德刘备，正是由于其范围超大而得名



立下攻城头彩的虞翻

拍下了“兵法——再起之法”复活全部阵亡的武将防守蜀国的反攻。刘备见吴国中心栅栏已破立马拍下大德全员加5攻，准备强破光嘉。如此危急存亡之秋，吴国自然只能立马派出虞翻使用火计，不过光嘉早就聪明地将部队兵分两路，所以比周瑜赤壁短上那么一点的虞翻只烧死了张飞和张松，却拿刘备和庞统毫无办法。好在吴国主力悉数复活拖住了大德刘备的暴武时间，将蜀国的这波攻势击退。

此时梁笑堂也拍下了再起之法，部队全员满血之后，刘备算准了时机再度使用大德，兵临吴国城下。乱军之中原本应负责清场的虞翻率先阵亡，这也使得光嘉不得不把余下的士气用在周泰的“壮士断腕”之上，想要拖住蜀国大军，但是！梁笑堂早已经把张松放在了安全的半场之外，一个挑衅就把周泰风筝到他自爆。打乱了计划的光嘉再等拍下天启，已经来不及了，藏在右上方的刘备和庞统已经瞬间反超了城池血量，等到孙坚和徐盛战翻张飞、马超和刘备的时候，奥特曼时间也已耗尽，吴国就这样眼睁睁地看着自己的城池落于吴国双军师之手了。

赤火周瑜再现VIP本色！上海最强惜败丢冠军！



主视角选手

【遗忘之铭】，选用卡组：SR吴夫人+R孙坚+R太史慈+R周瑜+C潘璋。总武力25。

卡组解析：标准的“贤母天启赤火”流，可谓是吴国最强的DECK了。虽然栅栏数量相比先前介绍的光嘉套少了整整三道，但因为周瑜的强势存在使得此套卡组在中后期的爆发力十足，对手往往一个不小心就会被周瑜以火烧赤壁清光主力，而贤母之助后拍下天启之幻更是长达11C效果，这段时间足够清场消灭对方所有武将后攻下城池。

对手视角选手

【汤团奥义】，选用卡组：SR马超+R许褚+R乐进+UC甘皇后+UC程昱。总武力24。

卡组解析：被誉为上海最强的汤团，此次采用的正是日本神人荀银STO的“回复之舞套”，此套卡组被誉为最强因为其除了攻防一体之外，还有着其他卡组无法企及的持续战斗力。能持续回复的甘皇后是这套DECK的核心，白银狮子马超和挑衅许褚是主武力输出，两人除了依靠本身强大战斗力碾压对手主力之外，还能依靠甘皇后的回血持续作战，反技程昱则承担着此套卡组谋略防御的重大责任，核心地位决不在甘皇后之下，程昱只要在场对手就不敢轻易使用任何技能，只能和马超许褚两大猛将比拼战斗力了。



比赛一开始，汤团的大军就攻过了半场

既然对付的也是吴国龟缩套，汤团自然也采用了开局就猛攻的策略，两大高手的开局异常血腥，双方互相抓住对手的破绽分别伏死了乐进和冲杀掉了潘璋，在甘皇后说出“讨厌”台词之后，汤团率先撤军，需要蓄气的遗忘自然乐得同时退兵休整。

提前一步完成休整的遗忘抢先冲过半场，占据有利位置，周瑜直接站在了甘皇后的“舞区”之前，汤团也煞是可恶，竟然把跳舞区出来的武将换成了马超，好在遗忘有先见之明在周瑜旁边安放了枪兵潘璋成功迎击了冲锋的马超。被强弓射成刺猬的汤团军，短暂回城之后，抓住遗忘冒进的前压，再次变阵出击！双方一顿肉搏交换之后，汤团大亏——程昱换吴夫人，这简直就是送周瑜毫无后顾之忧地释放赤壁啊！果然遗忘不会放过此等良机，周瑜抓在汤团撤回许褚之前，快速调整好角度，一道赤壁过后，乐进许褚两大低能主力便送回城读秒去了。

眼见就要团灭，马超只能拍下白银狮子，情急之下就是明知要吃潘璋迎击，也只能对着枪头撞了，马超的无双时间虽然换走了潘璋和太史慈，自己最后也被周瑜补刀成功，眼看着周郎偷袭城墙两次得手。汤团也只能早早使用“再起之法”清走周瑜和孙坚，但已然过半的战斗时间、血量的落后外加士气点的控制，已经让汤团处于绝对的劣势了。拿下优势全军读秒的遗忘也立刻再起，想要和汤团争夺中场的控制权。正在犹豫过不过半场的汤团，被遗忘的周瑜再次抓住机会，超远赤壁再次秒杀马超和乐进，主力损失过半的汤团只能全员回城休整，这自然也给了遗忘再次夺回中场的chance。在应对吴国攻城战中，程昱再换吴夫人让在场的所有玩家无不扼腕叹息。潘璋和孙坚随后的攻城得手也巩固了遗忘的胜势，见好就收的吴国部队撤回半场，全力备战汤团最后的总攻！



周瑜的第三把火再次把乐进与许褚送回老家结婚，彻底断绝了汤团逆转的可能

汤团迟来的“回复之舞”也悲壮地吹响了最后反击的号角！PK战中马超毫发无伤地挑赢孙坚，许褚攻城得手，也没让汤团取得扳回战局的机会，缺少了程昱的谋略防御，周郎谈笑间樯橹灰飞烟灭地再次送走乐进和许褚，马超最后时间的白银狮子虽然堪比吕布的无双，但无奈吴国不停地填坑防守让汤团最后在TIME OUT时输掉了最后的比赛。



冰蛙再掀DOTA新革命
——PCGG6.68补丁抢先综合简析

为了等这次6.68版的更新，夜猫足足拖了毛俊一周的交稿期限——没办法，作为一个DOTA众，实在是太期待ICEFROG宣称的全面革新机制究竟是怎样？同时四大新英雄登场，新物品道具的加入、原有英雄的平衡调整，对于普通的DOTA众和职业选手来说，无一不是牵一发而动全身的更新。本次由于篇幅有限，所以夜猫只能抓住6.68的几个更新重点，进行简析，以后的栏目中会再详细地为各位读者奉上详细的新英雄攻略等6.68新时代的内容。

敬告：一切内容以2010年7月28日晚6.68B版本为准，如内容有差，还请以最新版本为准，请冷酷地无视夜猫！

四大英雄齐登场、萨尔精灵最耀眼

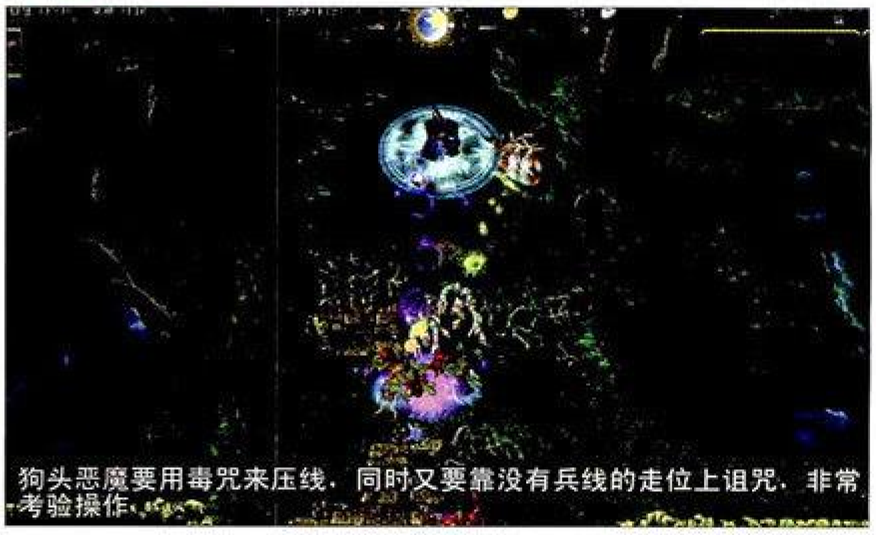
本次更新的四大英雄想必一些玩家们也已经抢先体验过了，从两天来的极速体验来看，夜猫和众多DOTA资深玩家一致认为本次新英雄的综合排名：预言者萨尔第一、精灵守卫第二、狗头恶魔第三、矮人直升机最弱！

这样排名的原因主要是综合了新英雄在团战中的战斗力和将来CM中的地位来考量的，敏捷类的矮人直升机虽然有效果非常劲爆的团晕类大招，但是其他三技能多以针对单体输出才能DPS最大化，技能限制条件过多，而且作为一名敏捷DPS他虽有“高射火炮”这类的提高攻速的技能，但是限定的攻击次数过低，和骨弓的扫射根本无法相比；同时又没有像幻影刺客这样的高爆发技能和强大生存技能于一身的被动技，在夜猫看来此矮人虽然装备科技化了，但还不如火枪传说哥来的有前途。


6.68中高速火炮还能点塔，到了B时代就不行了


飞机大招的核打击非常华丽，作用也很实在，这或许是飞机的唯一贡献了

狗头恶魔其实非常彪悍，其实他比萨尔和精灵在某些方面更加强悍，比如在前期对线上，“暗影剧毒”技能就能让其进入传统线霸行列，“灵魂猎手”+大招“邪恶净化”又是追击战中的对单体目标强力COMBO，第一技能崩裂禁锢集黑鸟的“星体禁锢”与水人的“幻想复制”于一身，既有2.5秒的控制力，又能多样化地复制敌我双方的主力英雄，可谓是一个集线霸+强力GANK+强力控制+高伤AOE于一体的英雄，但是狗头人的缺点也在于他的多样性必须有极高的水平才能驾驭。

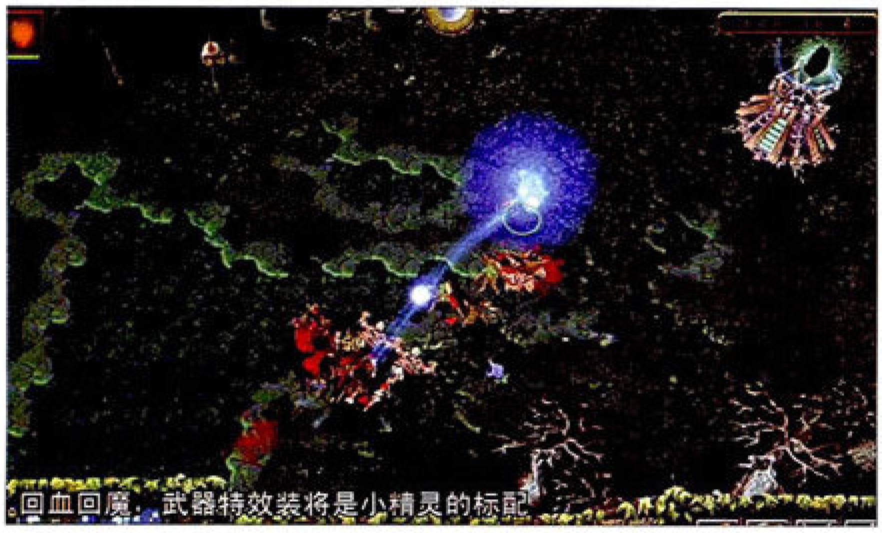

狗头恶魔要用毒咒来压线，同时又要靠没有兵线的走位上诅咒，非常考验操作

精灵守卫作为目前第一射程的力量英雄，本身就很受关注，在体验了其技能之后，夜猫不禁惊呼，这不就是第一版蓝猫的1.1补丁加强版吗？第3技能扣生命值和能量值的百分比来大幅度提升攻击速度，这不就是当初蓝猫的耗蓝提速版吗？大招“降临”可带人传送的特性也和当初蓝猫集体跳刀的大招颇有几分神似，只是如今这个版本的传送虽然携带人数减少，但是性能却是更加犀利更加保险。精灵的第一技能“闪电之链”和第二技能“幽光之魂”，操作起来也颇有点复杂（夜猫会在近期写出攻略指导玩家使用），但一旦用好，绝对是配合队友GANK追杀的利器，再配上“过载”两人同时提高攻速的BUFF，可以说精灵就是己方爆发力英雄最爱的猎头组合。


用闪电之链电人，可以不借助英雄，只要己方单位就可以操作哦


谨慎控制好你的小精灵护盾，不要浪费在杂兵上而是要针对敌方英雄

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



回血回魔，武器特效装将是小精灵的标配



动态力场+静态风暴是非常实在的强力团控AOE伤害COMBO

预言者作为法师，他的强悍完全体现在团战AOE、团体控制和单体控制这辅助法系英雄最重要的三点上！萨尔可以说比狗头恶魔更难控制，但是就算玩家水平不足，也比同等水平的狗头恶魔强悍，这就是部落酋长的LEVEL！预言者的二三技能是他的精髓所在，二技能“恶念瞥视”简直就是船长的无等待时间版，甚至有点像VS不用舍身的换人，用的好，经常可以让目标单位在对线的时候突然被传送到己方双英雄和兵线的包围之中，夜猫在实战中更是经常把跳刀进来放大的牛和沙王直接传送回跳刀前的位置，让其空放大招。三技能“动态力场”，又是变相的树人大招和虚空假面大招的可动版，敌方英雄一旦被划地为牢，就在时间内无法进出这个力场，如果萨尔的队友有大量的团控和AOE技能，简直就是把力场内的英雄当轰炸的活靶子用了。大招“静态风暴”能A能沉默+一技能“雷霆之击”高单体伤害加偶尔可AOE的特效配合起“动态力场”也是相当的给力，其他三个不说，预言者今后必然是CM的常客VIP。



效果很搞笑的下雨打雷收衣服

近战GANK类英雄大爱——毒液之球

售价600的毒液之球一经推出，就成为了目前近战GANK类英雄的最爱，尤其是那些有高速移动追击力、能闪烁类的英雄特别喜爱购买毒液之球。

毒液之球的效果是：淬毒，对目标造成3点/秒的持续性伤害，远程英雄使用减速4%，近战英雄使用减速12%，持续3秒。（攻击特效不能叠加）售价600。

根据说明，也就是说毒球的毒性DOT和减速是不能叠加的，但是3秒之后，只要再攻击到又可再次作用。600G低廉的售价，让其出场率颇高，往往拿下1-2个人头之后，入手毒球会让猎物更加难以逃脱。加上毒液之球与法球效果不冲突，敌法这类的英雄简直就是合不拢嘴了，大有WAR3中瞎子的范了。

夜猫推荐使用英雄：隐形刺客、幻影刺客、幽鬼、混沌骑士、敌法。



毒液之球不和法球相抵触，请放心使用

超级推荐英雄：巨魔狂战士！理由在于巨魔可切换近战与远程的特殊战法，再加上其晕眩的特效和高速提升攻击的能力，让巨魔在中期战中追击能力大增！

另外，毒液之球持续性的DOT伤害，还能对一些物品和某些英雄的特殊技能产生特殊的效果。

荣誉金钱推动DOTA全民GANK新时代

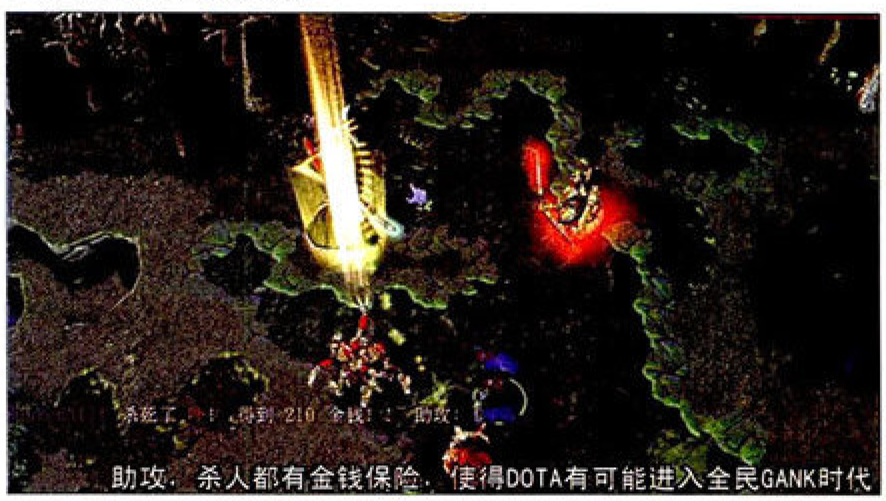
除了以上提到的四大英雄、新装备更新还有没有提到的原英雄平衡等等之外，最让夜猫在意的还是关于固定金钱和浮动金钱的新设定。（夜猫比较习惯于将固定金钱称之为：荣誉金钱。把浮动金钱称为：日常金钱。这是有道理的！）

ICEFROG的官方说法是这样的——固定金钱：任何击杀和助攻的奖励被计入固定金钱的范畴。（译者注：包括赏金术光环的金钱。）（夜猫注：还包括倒塔的钱！）

浮动金钱：正补的金币和打野的钱，日常系统送的G。

死亡只会让你损失，浮动金钱，而不会损失固定金钱。购买物品时优先使用浮动金钱，用完后再扣取固定金钱。此过程不需要用户操作，系统会自己帮你完成，总金钱数量还在原来位置，但是固定金钱会在计分板的标题上显示，也就是你补刀数的后面。

这个新机制，就是ICEFROG有信心改变固有DOTA状态的重要措施！因为这首先就大大刺激了每个队伍的GANK欲望——GANK的英雄收入有了最大的保证，就算GANK失败死亡，也不会损失先前GANK猎头得到的金钱（包括助攻和倒塔的钱），这样对于GANK英雄的出装来说就更加平稳了。GANK英雄只要在开始猎头前，把日常给予的金币购买侦察之眼啊或者是各类小件，就能保证猎头失败零损失了，只要GANK成功，获得的钱受到系统保护，想要出一些大件就更容易攒钱了。



助攻，杀人都有金钱保险，使得DOTA有可能进入全民GANK时代

其次，这个金钱机制，对于那些大后期或者CARRY来讲简直就是噩梦了，他们显然会遭到受到新机制刺激的GANK英雄疯狂围剿，他们的金钱一旦死亡将不受保护，而来猎头的英雄则是一本万利的买卖。两相一对比，就知道那些大后期们的日子将要多么难过了，对手只要用日常金钱大量买眼封野控河道，你就再也没有安稳可言，同时你疯狂FARM和带兵线建立起来的装备差，也不会再如以前那样天壤之别了。

倘若此金钱机制将在CM中引进的话，夜猫可预见那些擅长1-1-1三线站人+2人游走的队伍将迎来全新的高度。

Los Angeles Convention Center ANIME EXPO AX July 1-4 2010

美国加州洛杉矶2010 ANIME EXPO Cosplay精选（下）

本期兔子继续为大家带来最火热的洛杉矶2010 ANIME EXPO的Cosplay精选。上次兔子主要是以游戏COSPLAY作为主打，本次则将为大家带来更多更精彩的COSPLAY！





COS大家秀

▲每年动漫展必定会出现的欢乐组合Pac-man吃豆人

►罗德斯岛战记中的黑骑士亚修拉姆与他的黑妖精侍从比萝蒂丝



▲死亡空间中主角，工程师Clark



▲在下，青蛙军曹Keroro是也！



▲生化奇兵中的大老爹，不得不羡慕一下老美的手工啊



◄来自寂静岭的扭曲护士



►蝙蝠侠中的著名反派稻草人





▲来自Robotech而非Macross的骷髅小队

◀SEGA名作战场的女武神中的人气角色塞露贝利亚·布蕾斯



▲来自的美国三国无双爱好的貂蝉cos



▲迪士尼与史克威尔联合出品的王国之心



▲幸运星中柊家妹妹柊司玩的网游龙之塔中的角色扮演



▲到哪个国家的漫展都会见到的热门人物：Ghost



▲来自GUNDAM SEED里机娘扎古与机娘老虎



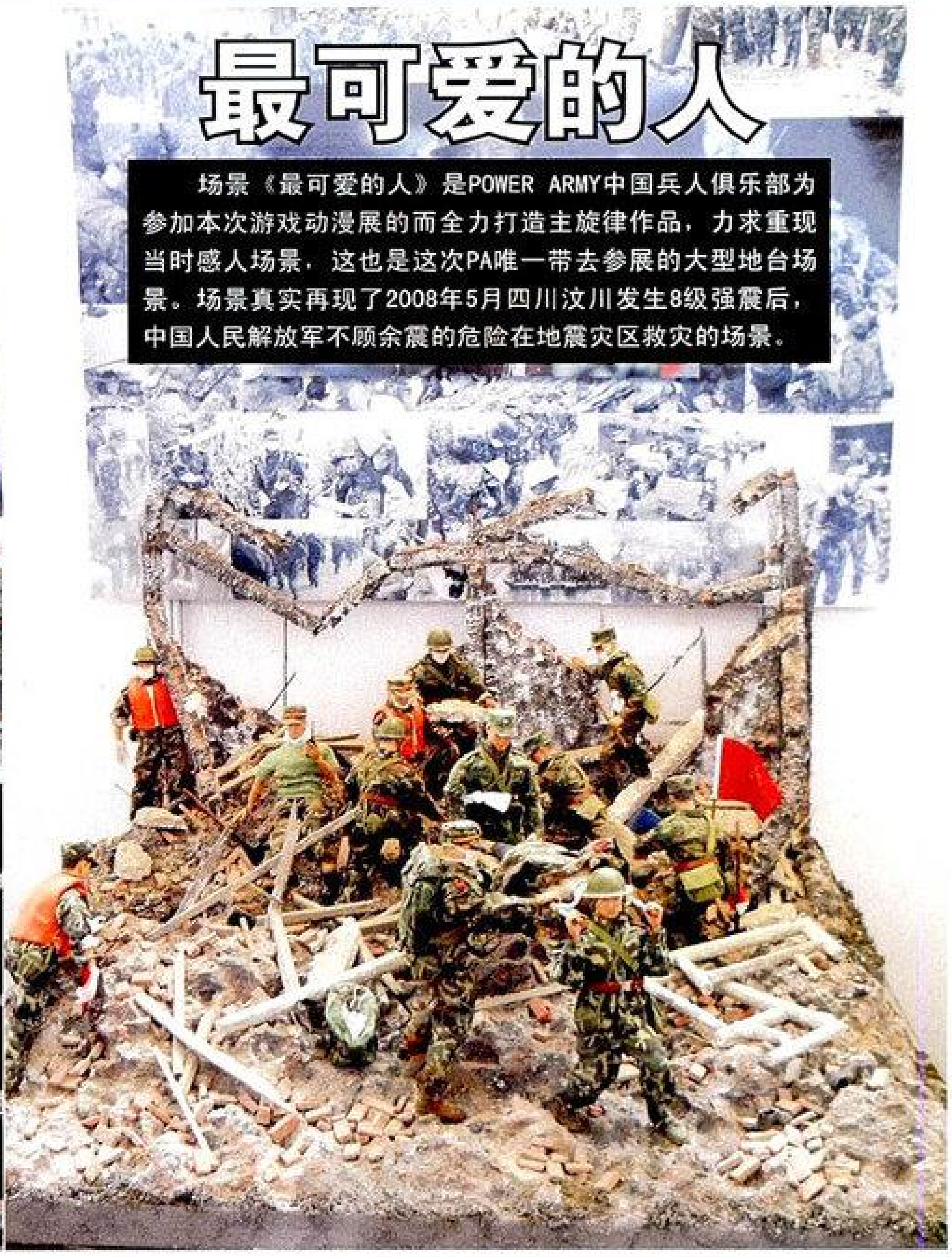
▲果然FATE的傻巴还是要由欧美人扮演比较像啊

模型地带 Model Zone

本次模型地带为大家介绍的是，由“POWER ARMY中国兵人俱乐部”为第六届中国国际动漫游戏博览会特意制作的2组兵人场景。

最可爱的人

场景《最可爱的人》是POWER ARMY中国兵人俱乐部为参加本次游戏动漫展的而全力打造主旋律作品，力求重现当时感人场景，这也是这次PA唯一带去参展的大型地台场景。场景真实再现了2008年5月四川汶川发生8级强震后，中国人民解放军不顾余震的危险在地震灾区救灾的场景。











旗在阵地在，这是我们解放军的光荣传统

整装待发的德军



当天展出的另一组兵人场景并没有什么固定的历史背景，但是无论是从德军的军装还是武器配置来看，场景模拟的是1944年冬，希特勒发动了他最后一次军事博弈——阿登战役前，德军士兵大规模在阿登山区附近集结等待行动的场景。







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



近期最热PSP&NDS游戏

假面骑士战斗：卡片大战

游戏类型：动作冒险	游戏语言：日文
发行厂商：NBGI	发布时间：2010年07月29日
游戏容量：1024 Mbit	推 荐 度：★★★★

NDS游戏



《假面骑士战斗：卡片大战》本来是一款收录从昭和到平成为止所有登场的假面骑士，并在同一个舞台上展开一场二对二的双人对战的大型机台对战型卡片双人对战游戏。这次系列移植的NDS版最新作当中，则将会加入之前大型机台版所没有的NDS版原创要素故事模式登场。

火炎之纹章：新纹章之谜 光与影的英雄

游戏类型：角色扮演类	游戏语言：日文
发行厂商：Intelligent System	发布时间：2010年07月14日
游戏容量：1024 Mbit	推 荐 度：★★★★★

NDS游戏



这款作品以第一作《火炎之纹章：暗黑龙与光之剑》为基础再加上后半部分的剧情将之补完。美型的人物，高故事性及高难度为其特点。由此开始FE成为真正的名作，至今这部作品仍相当受FE迷们的支持。

FATE/新章

游戏类型：角色扮演类
发行厂商：MMV-i
游戏容量：1.2 G
游戏语言：日文
发布时间：2010年07月21日
推 荐 度：★★★★★

PSP游戏



前作大获成功之后，对战型迷宫RPG类型的《Fate/Extra》也相继登场。本作剧情上部分采用了原作的设定，加上了一些新的诠释，由此开始了FATE的新篇章。故事的舞台是月海原学园，根据主角性别的不同，剧情也会产生一定的变化。

Heart Catch 光之美少女 打扮合集

游戏类型：小游戏合集	游戏语言：日文
发行厂商：NBGI	发布时间：2010年08月5日
游戏容量：1024 Mbit	推 荐 度：★★★★

本作是根据人气动画《Heart Catch光之美少女》改编的服装制作游戏。玩家在游戏中将拥有自己的服装店，可以选取版型，颜色，样式，通过多道工序加工出属于自己的服装。制作好服装之后还可以开办自己的时尚发布会，让动画角色们穿上自己设计的服装走秀。衣服设计得越漂亮，来观看的客人也会越来越多。

NDS游戏



女性玩家推荐

初音未来：歌姬计划2

游戏类型：音乐节拍类
发行厂商：SEGA
游戏容量：1.2 G
游戏语言：日文
发布时间：2010年07月29日
推 荐 度：★★★★

PSP游戏

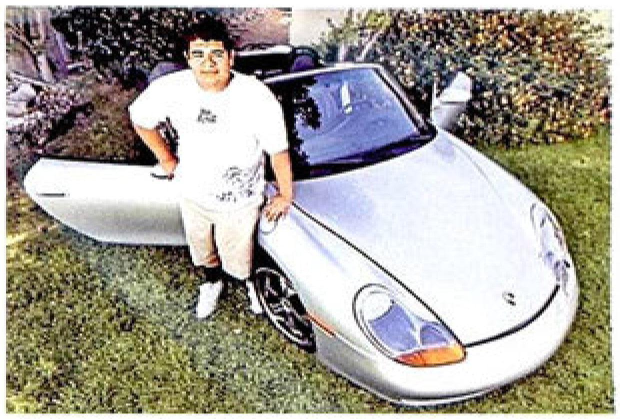


初音未来是日本当红的虚拟歌手，因为其清新可爱的形象而吸引了大量Fans。游戏与其他音乐节奏游戏的玩法基本一致，只要玩家看准时机按下对应的按键，就能轻松游戏。这次的第二代加入了双人游戏以及更多的服装以及角色使得游戏的可玩性大大提高。

电攻宝盒

囧囧有神物志 2010年兔子版

本月最囧 以物易物，美国少年手机换来保时捷



一部旧手机可以怎样处理？卖给二手商店拿现金还是以旧换新换台新手机？现在这些都OUT啦！一名美国加州17岁的少年奥尔迪斯就在互联网上通过以物易物的方式，花了两年时间最终换到了一部保时捷跑车！一般年轻人上以物易物类的网站，最多也就是换换演唱会门票或是珍贵唱片，但是奥尔迪斯并不是随随便便的和人换物，而是先花费大量时间浏览网站，然后有选择的进行置换。

最初他用从同学手里得到的一部旧手机换了一台新手机，之后又用新手机换iPod Touch，跟着换来了一部越野电单车，经过几次置换后，电单车变成了全新的苹果MacBook Pro。他用这台苹果笔记本电脑与一名音乐人换了一辆1987年的丰田四驱车，当时15岁的他没有驾照，只能又把丰田车换了台高尔夫球车在家后院的草坪上开开，在接下来的一年时间，他又不断的用高尔夫球车和其他人换到了各种车辆，最后换到了一辆价值15000美金的1975年福特吉普，可惜17岁的奥尔迪斯认为这车太老太丢份，最终他决定用这台车亏本换了一台价值7000美金的2000年款保时捷。

本月最冷 西斯亲王入不敷出，达斯维达抢劫银行

美国纽约州长岛警方7月23日公开一段监控录像，当地一家银行前一天遭持枪抢劫，犯罪嫌疑人居然扮作著名科幻电影《星球大战》“黑武士”达斯·维德。警方告诉媒体记者，这名嫌疑人22日上午大步走入一家大通银行分行。他戴头盔，穿蓝色斗篷，装扮成“黑武士”达斯·维德。不过，这名“黑武士”并没有使用光剑，而是举起手枪。当时至少有一名顾客“以为这或许是个玩笑，并非真正抢劫”。银行监控录像显示，这名顾客试图跟“黑武士”说笑，但犯罪嫌疑人随即用枪逼他趴到地板上。





只因PC玩家太优秀，微软被迫关闭跨平台系统

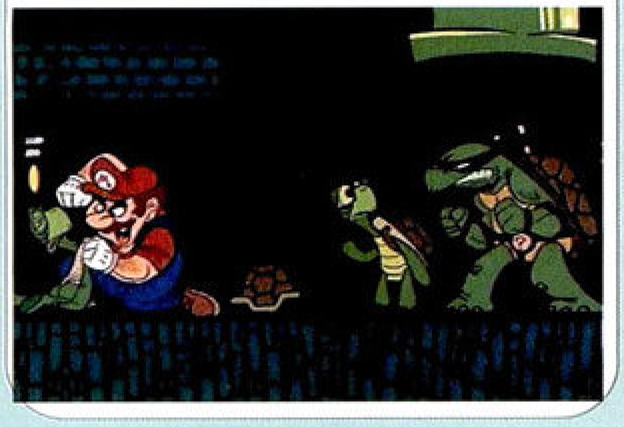
Microsoft®

微软曾经有一个雄心勃勃的计划，让PC玩家与Xbox主机玩家在同一游戏中同场竞技，连线互相挑战。但该项目最终被关闭，用公司游戏业务CTO Rahul Sood话说，原因是PC玩家太杰出了，游戏结果总是一边倒，主机玩家完全是被摧残。上世纪末世嘉Dreamcast主机上也曾经出现过一款跨PC和DC主机的游戏“Quake 3 Arena”，结果当然是PC玩家统治雷神之锤的竞技场。 Sood称，游戏行业早就明白主机和PC不是在同一水平线上，主机上无法实现PC游戏的细节度或达到相同的控制程度。微软杀死该项目令人遗憾，因为如果它活着，也许能增加游戏开发者继续开发PC游戏的愿望，游戏玩家也能在PC上获得主机上所没有的丰富体验，甚至可能让主机成为过去。

网瘾概念成浮云，适度网络游戏轻松为你升职铺平道路

福布斯杂志，近日有一篇文章，提到了利用电子游戏来提高自己的修养和素质，从而达到升职的终极目的。著名会计事务所德勤公司的经济战略专家John Hagel在文章中称：他发现那些善于玩网络游戏的家伙，在他们公司内都拥有很好的表现，因为他们善于探索与挑战。首先，电子游戏教给职员为了更多的金币、装备、经验（转换到现实生活中或者就是升职等等），就要努力打怪，这是一个最简单的道理。其次，在深入游戏之后，玩家会学会更多的例如观察、说服、妥协等多人合作的技能，同时在面对一些新的问题时，他们的应变能力也很强。

小子啊！你等着，我找我舅舅吃猫鼠…啊不对，忍者神龟去！



孽徒！你们怎么可偷懒让师傅去化缘呢，回想一下白龙马死前所说过的话吧！





宿命的螺旋
闪亮银枪RADIANT SILVERGUN

说到TREASURE，一般玩家的印象都是超级火爆的动作游戏。旋风般的游戏节奏，多姿多彩的攻击技巧，加上不间断的BOSS战，构成了TREASURE这家小作坊引以为傲的资本。令人意外的是，直到1998年，这家制作组竟完全没有做过任何街机游戏，而他们初试啼声的处子作《闪亮银枪（RADIANT SILVERGUN）》却宛如一颗重磅炸弹，为多年来停涉不前的STG界带来了极大的震撼。它优秀的剧本结构向世人证明了，STG不仅只需要爽快与技巧，更能够说好故事。



▶ 闪亮银枪美版海报，两架“银枪”迎着落日的余晖，十分让人感慨

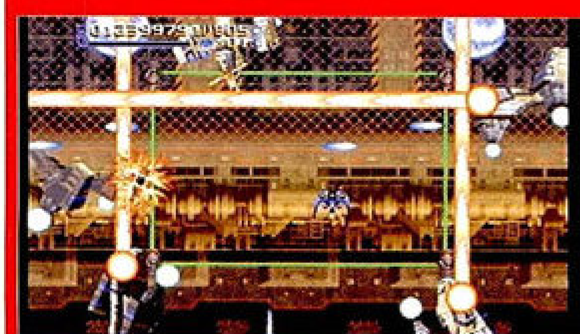
何为RADIANT SILVERGUN

西历2520年，从古代地层中发现的“石状物体”发出强光将全人类消灭。一年后，撤退到卫星轨道上而免遭毁灭的人们与一台机器人作为最后的幸存者向地球降下……

游戏使用了兼有强劲2D机能与3D成像的土星互换板ST-V。完全活用了其最大性能，其中自机与敌机均采用3D多边形描绘，而背景则使用细腻的2D图像，巧妙地避开了基板3D性能贫弱的缺点，完美再现了其浩瀚的艺术风格。框体面板上有一支八方向摇杆和三个按键。由于游戏中无ITEM的概念，按键的功能对应的全部都是不同类别的武器：A键为正前方巴尔干炮；B键为HOMING追尾；C键为SPREAD左右双向炸弹；AB同时按为向正前方发射两道光线，被照中即锁定，施以PLASMA武器打击；AC同时按为前后两方向巴尔干炮；BC同时按为圆形锁定网，照准后发射炸烈弹，可贯通障碍物；ABC同时压下甩出闪亮剑，根据方向控制其回转，被剑砍中的子弹会转化为能量，满值后再度压下ABC则释放出巨大剑，威力惊人，全程无敌，可看作是游戏中的“保险”。



▲ 游戏中常出现十分具有想象力的场景，这也是财宝一贯的天才风格



▲ 引以为傲的BOSS战自然不能少，此场景自机被封锁在电网之中

系统上，闪亮银枪独创出了十分个性的加分方式，即“三原色连锁”系统。游戏中的所有敌人均为红、蓝、黄三种颜色中的一种。连续打倒三个同色敌人可以让分数翻倍增涨，而中途打爆了其他颜色的敌人则连锁断裂。除此之外，按“红——蓝——黄”的顺序打倒敌人亦可拿到10000分的奖励，在此基础上接续“黄——黄”的单色连锁是游戏的基本思路。由于有了这样复杂而怪异的得分系统，所以玩家往往需要特意地“放走”许多敌人，以让连锁不至断裂。当时射击游戏注重爽快感的印象被完全颠覆，回归到了原始的“瞄准”技巧，活用各种武器的攻击范围，谨慎地击杀特定的敌人。

这为游戏创造了一种奇特的节奏。关卡的卷动非常缓慢，玩家不能大开大合地猛击按键，反而需要在有限的时间内考虑在恰当的时机使用正确的武器，并且时刻暗记打倒敌人的顺序和规则，营造出宛如益智游戏般细腻而紧张的游戏性。

当然，财宝引以为傲的超大量BOSS战也不容忽视。其中甚至出现了不使用掩体就无法躲避的360度全方位大回转能量炮。使用四方形环状电网将自机行动范围封锁的招式都令人过目不忘。

最值得称道的还是游戏的杰出剧本，虽然剧情十分简洁，但却使用了时间乱序的叙事方法，令玩家在最后一刻得知真相。第一关被放在了最后，而起始则是第三关。在玩家打完第一关，也就是石状物体的大毁灭后才得知，原本应在之后发生的事情其实是在遥远的过去，人类在这个游戏中重复了一遍又一遍被毁灭又重生的轮回。令玩家在打完全程后不由得大受震撼。



▲ 游戏宣传用插画，两架战斗机最后面对石状物体时的60秒大逃生，石状物体不能被击毁，玩家只能运用避弹的技巧，这点也被后来的名作“斑鸠”所采用

幻之名物

闪亮银枪的街机版与SS版在同时间开发，所以在移动两个月后，SS玩家也能在家中玩到原汁原味的银枪。但说是原汁原味其实也有所言轻了，其实SS版是所谓的120%移植，加入了新关卡的真正的“完全版”！街机版的第六关是玩家与化为人形的石状物体战斗，而SS版则在之前加入了鲛、龟、鸟这三种形态，最后再化为人。清晰地展示了生物进化的历程。也暗示了石状生物其实是宇宙精神的代表。然而当时DC消息放出，SS的市场几乎全面溃败，STG游戏又不受欢迎，所以出货受到了限制，最后造成了严重缺货。而本作在此后二手市场上的价格也炒到数万日元以上，是彻彻底底的“幻之名物”。

爱疯族 iPhone



这是一个新的平台，这是一个新的领域，我不是在炫耀自己的手机，而是把快乐和大家一起分享，有手机的可以玩玩本文推荐的游戏，没手机的就当看看热闹长长见识，原来手机还能这么玩。

The Jim and Frank Mysteries: The Blood River Files 吉姆与弗兰克之谜：血河档案

剧情 在游戏中，玩家扮演的吉姆和弗兰克发现了他们祖父遗留下来的神秘谜团，随即遵循故事的线索展开解谜，他们必须解决前进道路上的各种难题。

玩法 一款相当精美的冒险解谜游戏，手指就是一个鼠标。

小编点评 剧情和画面都可以算上乘，特别是其中超过60种的难题，非常适合脑力开发。



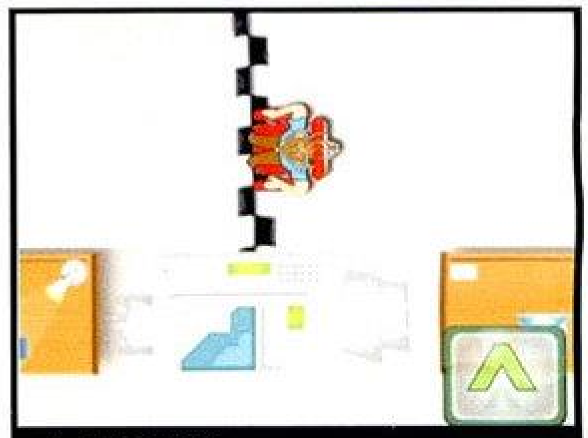
▲ 玩起来有点像《名侦探柯南》

Office Racing 办公室赛车

目的 缓解无聊的工作等待时间，在办公室找寻乐趣。将课桌等工具当作比赛道具。

玩法 通过前进后退左右按键来控制人物，同时还有一个火箭加速器。

小编点评 本来以为是通过手机的左摇右晃来控制行驶方向，没想到只是个平面游戏。



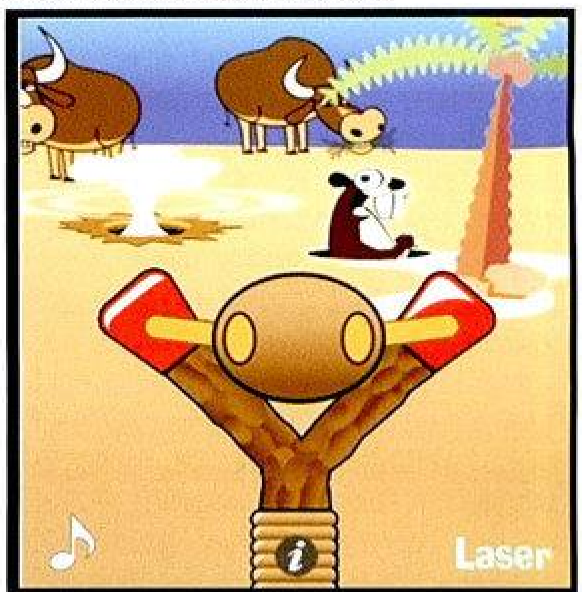
▲ 场景太过单一

Slingshot Cowboy 弹弓牛仔

心态 在一种看牛不顺眼的特殊心态。

玩法 把弹弓往后拉，拉的距离代表石头射出的距离，左右控制方向。

小编点评 距离和力度很难掌握。



▲ 非常不和谐的游戏，动物保护组织回来找麻烦

Train Conductor 2: USA 火车指挥员2

挑战 每个地点都有独特的挑战，控制单轨铁路、驾驶真正地铁穿行与纽约、在掉落峡谷前驾驶蒸汽火车、在乡村音乐之都控制幽灵和恶魔火车、拯救粉红色和绿色的幽灵列车。

玩法 把火车上显示的号码移到相应的铁轨上，手指点击火车就是暂停，要换铁轨就按住火车移向目的铁轨。

小编点评 火车多了以后难度会增加，撞车情况很容易出现。



▲ 手指大的人很难操控

Rhythm Spirit 节奏灵魂

剧情 一个流浪剑客无意中得到了神秘可怕的力量，他很快发现自己卷入了恶魔与古老的地神之间的冲突。

玩法 多种节奏按钮经过屏幕中间时，你必须掌握时机击中它们，节奏按钮的类型与击中与否直接影响忍者的进攻和防守。

小编点评 建议戴上耳机玩，因为更容易辨认节奏。



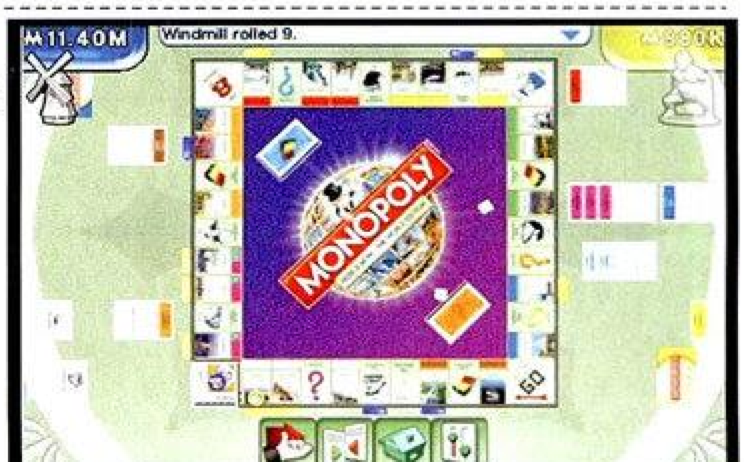
▲ 一个结合跳舞机的格斗游戏

MONOPOLY Here & Now: The World Edition 大富翁

剧情 既然在现实生活中做不了大亨，那么我们还是到游戏这个虚拟的世界中过一把当大亨的瘾吧。

玩法 基本玩法和电脑里的大富翁一样，用手指代替鼠标

小编点评 勾起了童年的回忆



▲ 和小时候玩的一模一样

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏外语 Speed English

和国内单机的持续萎靡形成强烈反差的国外单机，我想说在这个极具文化底蕴的游戏领域大家决不能止步于图个新鲜或是通关与否，与玩遍市面上的快餐网游，不如静下心来完完整整"品尝"下一款单机的味道。近期涌现出了一大批优秀的单机作品，国内的汉化组也是忙得不可开交，因此我们也是和他们合作在电攻宝盒开了这个版块，希望大家在游戏之余能够对某些外语单词有个深刻认识。

本期题材：《波斯王子：遗忘之砂》

【标题解释】

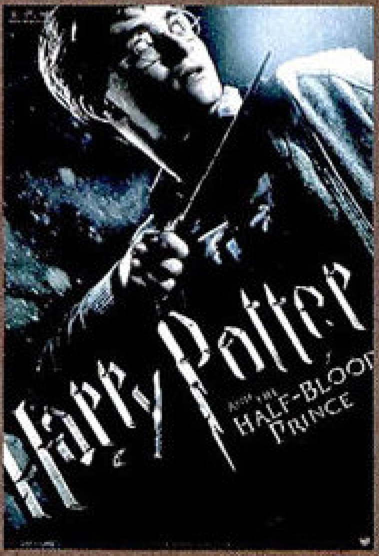
原句：Prince of Persia The Forgotten Sands

翻译：波斯王子：遗忘之砂

Prince[prins] 简解：名词 n. 王子，亲王

游戏例句：Know that I am a son to king Sharaman, and brother of prince Malik, who rules here in our father's name.（我是国王Sharaman的儿子，而我的哥哥Malik继承了王位管理着这里。）

讲解：在一些熟悉的游戏和动漫中也出现过这个单词。



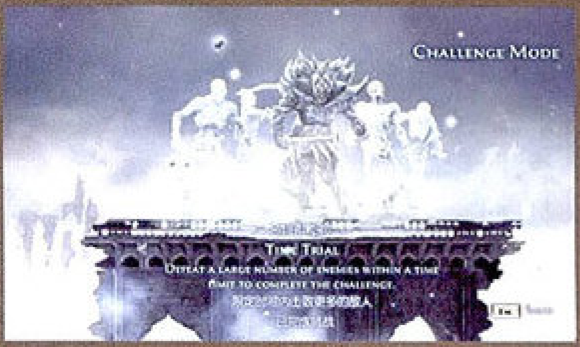
▲ 哈利迷们一定不会忘记这位混血王子



▲ 这部永无止境的动画也曾被国内翻拍成电视剧

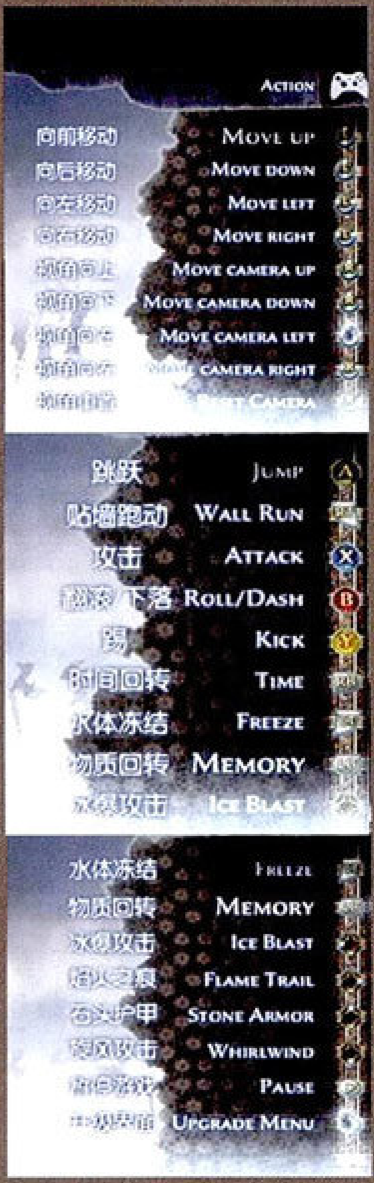
THE Forgotten Sands 简解：遗忘之砂

讲解：这个副标题指的就是开头王子所说的 According to legend it holds a secret we are sworn to protect根据传说王子的家族一直守护的秘密。



▲ 游戏中Malik打开库门所释放的沙粒般的军队

【界面翻译】



【对话练习】



▲ 王子和哥哥第一次见面时的风趣打招呼

You've picked a bad time for a vist.（你还真会挑时间过来。）

I would have said you've picked a bad time for a war!（我还要说你这场战争挑的不是时候！）

Well, next time I expect you, I'll tell my enemies not to invade.（好，下次你来的时候，我会告诉我的敌人别来入侵。）

单词简解：
pick [pik] 动词vt. 挑选，选择 invade[in'veid] 动词vt. 侵入，侵略



▲ 王子和哥哥来到藏宝室时的争论

Come with me. We shall see what our enemies make of Solomon's army.（跟我来，我们必须让我们的敌人看看什么才是所罗门的军队。）

Malik, this is madness. You have to get out of here. Save yourself and what's left of your people.（Malik，这样做是疯了，你必须离开这去挽救你和你的人民。）

MY people' are all but dead. You've seen for yourself the palace has fallen. There's no other way.（我的人民几乎都死了，你自己看看这地方已经沦陷，这是最后的办法。）

单词简解：
army['ɑ:mi] 名词 n. 军队，陆军 madness['mædnis] 名词 n. 疯狂，神经错乱
all but 固定词组：几乎，差不多
Fallen['fɔ:lən] fall的过去分词，动词vt. 降落，落下；沦陷，失守

游戏人物是我的新娘！

——和游戏人物的两天一夜旅行



因为对于游戏人物的热爱，而做出各类超乎想象举动的可以说数不胜数，而今天要说的这位虽然不算稀奇，可是也已经是大手笔了，带着恋爱大师中名为“宁宁”这一游戏人物的等身大立体看板进行了一场2天1夜的热海旅游。

从以前就有过“sofmap AM館”的职员要带着身穿泳衣的宁宁（等身大的人物看板）去热海旅行的计划。而在不久之后他不仅真的去了旅行，还将他与宁宁在旅行过程中的情况以照片的形式拍摄下来以“职员&宁宁的热海旅行日记！”为名在秋叶原的店头做简报来告知各位关心者，同时也成为网络上各位《恋爱大师》玩家们争相讨论的话题。

在六月十五日，该名职员与宁宁开始了在热海的旅行，在这个绝好的旅行天气我们旅行的主角扛着宁宁，和宁宁共同去旅行的人员可以说情绪高涨。而根据计划他们将按照游戏中的顺序先后去了热海车站、海滨、恋人岬等众多的地方，最后将这位旅行者将记录做成了详细的汇报材料，这个真的不管是因为宣传还是因为对游戏人物的爱，都不得不让人叹服。而之后，秋叶原的有着众多的游戏玩家表示也想试试看这样的旅行方式。



▲ 到达车站，旅行开始前的准备，天气大好。



▲ 在热好车站前的合影，原本天气预报说要下雨，看来已经被宁宁女神保佑了。



▲ 在午饭后开始真正的旅行了。



▲ 在“お宮の松”的合影，这里可是小说“金色夜叉”中的舞台。



▲ 在热海海滨的散步，当然我们的宁宁可是身着泳衣。



▲ 之后在展望台和宁宁一起观看了海边的全景。



▲ 这里可是“恋人岬”哦，所以挂上去的愿望自然是……



▲ “希望和宁宁再来一次”



▲ 购买的土特产当然一定要是当地的“温泉馒头”。



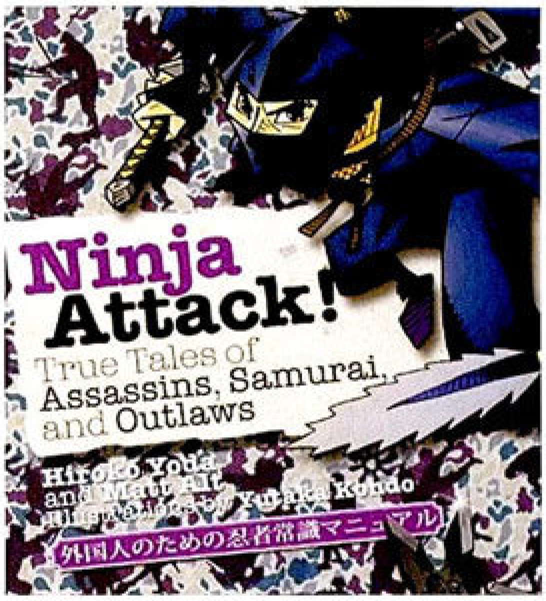
▲ 既然说到了温泉馒头呢么自然要有温泉，也将的时候两人来到了温泉池，当然宁宁是不能泡的……



▲ 夜间时分的寄宿，这样这情况怎么说呢……十分的和谐……

让我来教导你真正的常识！(常识？)

——致外国人的忍者常识手册(外国人のための忍者常識マニュアル)



“忍者”这个名词多我们的神秘等级和外国人看到我们的“功夫”差不多，理由是我们周围根本就看不见，当然其实在现代日本也不怎么看得见啦。我们了解忍者的来源基本上都是来自于娱乐化的产物，《忍者神龟》、《忍者之刃》、《迷你忍者》，基本上不管什么东西和忍者一沾边就会变得好强好强，就算四只乌龟也可以拯救世界、可以随便放出一大堆奇形怪状的弹幕、可以一个打一群之类的。而再到了动漫上《火影忍者》、《神威传》、《兽兵卫忍风帖》再到《忍者乱太郎》，这样涉及忍者题材的动漫，直接在那里燃烧奇怪的查克拉不说，总之忍者在里面已经变成了奇怪的东西。



在游戏和动漫里登场的忍者都带有不同创作者对角色的诠释定位，而成为幻想小说的一部分。他们都活在各种不同的世界里，因而与日本历史上实际存在的忍者有些不同。所以为了对外宣传忍者的真正形态，讲谈社决定对外发售这本《致外国人的忍者常识手册（人のための忍者常識マニュアル）》。讲述从圣德太子到黑船来到日本，这1200年里日本忍者们不同于动漫的真正历史——虽然这本书还是漫画……

不过遗憾的是——这本书依旧是以日本国内和欧美为市场发售，暂无向其他亚洲地区出售。市面上和网络上贩卖的暂时也只有英文版，也许他们觉得亚洲已经很了解忍者了吧。



洛阳的米价

——幻想乡大米入侵



“东方系列”是日本相当有名的弹幕游戏系列，某猫每天在工作的闲暇之余都会耍上两盘，放松一下（众小编：玩那个弹幕游戏真的可以放松吗……）。当然说起东方系列，除了弹幕游戏之外还有这无数的周边——弹幕格斗游戏、动漫、玩偶、同人志等等，数都数不清，不过今天要说的东西就不只有一点点特殊了，那就是“米”。

为了纪念即将召开的博丽神社例大祭SP，“例大祭大米”于秋叶原发售了……据称这款大米采用的是秋田县羽后町的数量限定的还童米，免淘洗（对日本人来说任何东西打上“限定”就会有魔力），而包装袋上则是由知名同人画家真鱼氏描绘的灵梦和萃香。据说吃了这种大米就能进入幻想乡，玩东方游戏的你想不想也来尝尝呢？某猫那天拜托一下在日本的朋友寄一袋过来看看吃了，是不是也可以看到博丽神社。不过在漫画店里面卖大米……真的可以吗……





随带一提，这米的价格为每袋600克1260日元（相当于96元），而最近在中国很流行的高价优质米——“五常米”，其价格是500克32元。

阿汤有话说：

本期栏目中介绍的这个游戏是今年春天发布的，虽说并不是很老旧的游戏，但绝对是一款不错的“暗黑”系作品（大叔这阵子怎么老做暗黑系列游戏呀？这不是星际2和国服WLK都开了吗？我也是为暗黑3着急啊）。大叔现在发现国外单机版游戏新作的发布量明显要比网络游戏大得多，有不少新游戏我们连名字都没听说过。再限于杂志篇幅和小编关注度的关系，难免会有一些“漏网之鱼”。现在，我发现“旧戏重游”栏目绝对契合我们来弥补对这些游戏的介绍，也就是说这个栏目以后不仅仅局限于介绍那些老掉牙的游戏咯！我们的目标是：没有蛀牙！（口胡！）游戏百分百！

英文名称：Hazen: The Dark Whispers
制作发行：Dagger Games
游戏类型：动作角色扮演
发行时间：2010年4月



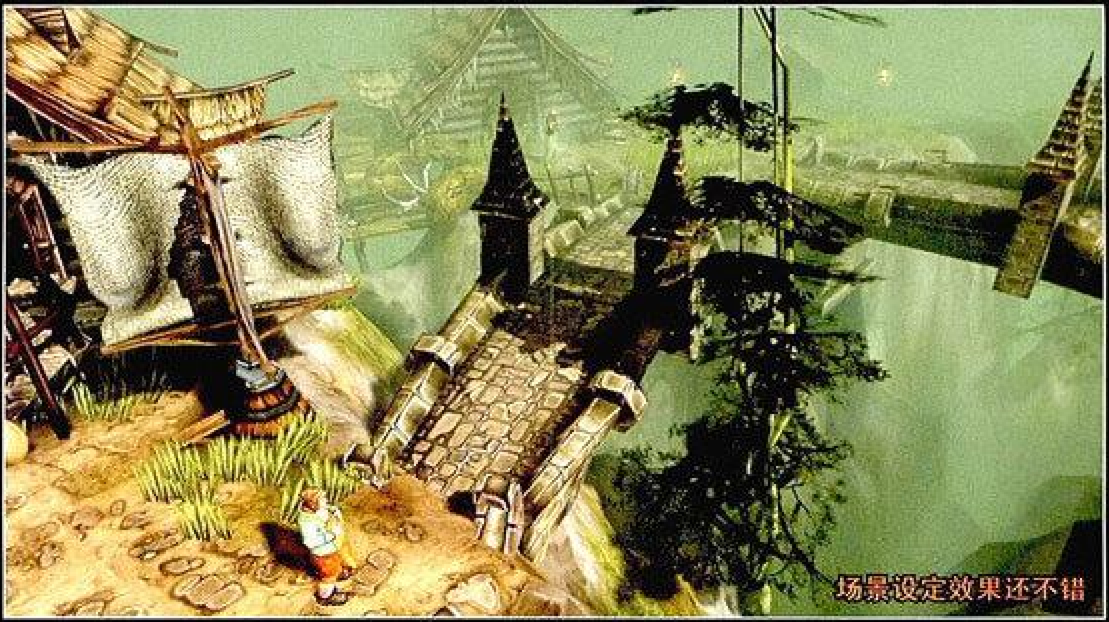
好坏取决于态度
哈真：黑暗密语
Hazen: The Dark Whispers

《哈真》是保加利亚开发商Dagger Games所开发的动作角色扮演游戏，游戏采用的是经典且传统的“暗黑”式战斗系统，但在这个基础上也增加了全新个性要素，为玩家带来不一样的动作体验。玩家所扮演的英雄将在如史诗般的世界中冒险并学习新技能，获取大量武器、装甲和帆船。特别设计的角色扮演系统为角色创建提供充分的自由度，没有预设的流程，许多不同的技能，武器和特殊动作全部取决于玩家的行动。同时，游戏也是一个分集式的角色扮演游戏，游戏的三大职业将作为三个单一的系列，分布在四个不同的分集里，每一个分集都有着独立的剧情，并且有着足够的游戏性和耐玩性。所以，你可以直接融入任何一集的剧情中，不必担心任何内容连接问题。然而，如果你收集了前三个分集的所有剧情，那么你将会来到一个神秘的地方，得到新的挑战和优质的奖励。同时也能有机会遇到一些特殊事件然后带你环游整个世界。接下来我们就看一下游戏的三大职业。





地下城里还会下雪?



场景设定效果还不错

武器战士

首先说说战士，在这个游戏中，战士完全靠武器吃饭的职业，只要武器够好，他觉得是三大职业体系中攻击最高的了（这点到和魔兽世界里的近战职业比较类似）。初期你只要到武器店里去随便挑一把双手剑或者两把单手剑（只要攻击力够高），就基本上能一刀一个秒怪了。当然我不推荐单手武器+盾牌的组合，因为游戏还没难到要你转成防御姿态，正如标题上所说，你就是个武器战士，双手和双持才能带给你砍杀的快感。不过，剑盾组合挺酷的，没事可以准备一套凹造型……前期的几个技能，比如说撕裂、力量加成等等都不是很重要，这里我要推荐的是一个类似于“旋风斩”的技能，群体攻击的，很好很强大！因为战士的能量（游戏里用Power表示）恢复的相当快而且技能消耗量很小，所以这个技能可以持续不断地使用（难道是BUG？），在后期怪物群起攻击的时候，你就只要一直狂按这个技能就全部解决啦！从这个角度来说，战士也是所有职业里最无脑的一个。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bhw988888



画面略带血腥，玩家可以接受


沙漠场景很有暗黑风采

弓手游侠

为什么游侠前面还要加个弓手？因为远程武器除了弓还是弓……游侠是物理攻击里面最弱的（同时没有法术攻击），也是唯一一个前期很难一下秒怪的职业。值得一提的是，同等攻速下法师用杖敲的杀怪速度也明显优于弓手……（这是什么境界？）游侠的优势相对于战士来说可以远程攻击，可是任何一个会远程的怪物的射程都比你远，所以有时候你会遇到被一些来自屏幕之外的不明物体打中同时你狂按自动攻击键没有任何反应。所以说这就是个“杯具”的职业……（一般人我不告诉他），说到技能的话，什么晕箭、毒箭、火箭都是中看不中用的技能，之后一个多重箭好用一点，前期可以重点提升（谁让这游戏怪多呢？）同时强烈推荐装备有冰属性伤害（ice damage）的武器配合这个技能，有不错的减速效果，这样就可以放放风筝，玩起来还是很休闲的哦！


拯救被蜘蛛束缚的村民

战斗法师

最后再说法师，是一个集众多优越于一身的职业，至少前两个职业发展路线是明显的，可是法师……第一个技能是回血……难道是牧师？因为这个游戏里前期基本不会出现大量掉血状况，所以有这个技能做保证就可以不用喝药了。最诡异的是这游戏的法师是靠砍的，拿法杖砍，攻击还嗷嗷高，甚至比战士的还高……（能加血、又能砍，现在知道为什么叫战斗法师了吧）正因为如此，法师在法术技能上几乎没啥好推荐的，还是那句老话，注重升级范围伤害的魔法，因为游戏中巨大数量的小怪绝对要比BOSS让你更头痛。而且，游戏对于单体法术和群体法术的设定也很类似，CD几乎相同，伤害也差不多。不过这个法术伤害再怎么加成都没近身砍来得高，打BOSS我都是冲上去用棍子敲的……哎，果然是战斗法师啊……





介绍完职业再来说下游戏的其他方面，游戏有3种属性，传统的力、敏、智，每级给5个属性点。力量加生命和5点近身攻击（可能会有少量生命恢复速度）；敏捷加1点远程攻击，我在想是不是有意要让弓成为物理最低啊……然后还加0.02射速，0.02的射程；智力加蓝法术暴击，不过对于法师来说，加智力貌似只为了穿装备用……由于游戏里的装备是要求某项属性的，而且要求很苛刻基本不容许有“双修”的情况出现，目前为止没见过要求两种属性也说明了这一点。

最后，这游戏有一些操作性上的弊端和BUG，这个游戏是右键移动，左键攻击，这个与传统“暗黑”游戏的操作正好相反，而且还不能改变操作设定，让我玩起来很不习惯。当然你也可以按下A键自动选择目标最近攻击，但是按A有个郁闷的地方是，大街上的瓶瓶罐罐也被列入了自动攻击的目标之中……然后游戏的攻击有时候会出现BUG，譬如我对一个怪猛砍就是砍不死，然后我挪一下屁股再砍就一刀把它秒了。远程在这一BUG上体现得淋漓尽致，某骷髅身上插满了我的箭依然纹丝不动……再有就是这个游戏金钱系统做得很有问题，特别是初期，钱很难赚（尤其像大叔这种爱去NPC这里赌好装备的人）。我出去杀一圈怪，收获颇丰，不用的留包准备卖店。回来一看傻眼，不管好坏都是1金的货色……辛辛苦苦卖掉还不够一个小红瓶的钱（15金）哎，只好靠做任务赚点钱啦！（弄得我很有寻找游戏修改器的冲动……）总之，这就是一款小制作的游戏，各种BUG错误也在所难免，大家到时候心放宽，不要吹毛求疵就行啦！





阿汤总结

以上内容就是我们分别从职业、系统、优缺点等方面对游戏做的点评，玩家可以把下文内容当介绍看，也可以当作前期上手指南来看，同时有效避免游戏中途抓狂，口吐白沫，砸电脑等现象……大家要注意的是，这款游戏绝对不会像之前《火炬之光》和《黑暗史诗》那样无聊成“是男人就下一百层”，但是，它更适合你在闲得无聊的时候去玩！



喜欢电攻的100/2个理由

对这个主题还有印象的朋友一定记得，原本的题目应该是“喜欢电攻的100个理由”，到活动日期截止那一刻，sky数了数发现总共有235条理由，减去那些把所有编辑都喜欢一遍的、减去把所有栏目都喜欢一遍的，再减去一些“喜欢电攻，需要理由吗？”之类的“酱油”，最后整理出了50条比较有意思的理由，虽然没有实现当初的100条约定，但个人认为这已经是个了不起的成绩，西方谚语说“一千个读者眼里有一千个哈姆雷特”这明眼人一看就知道在吹牛，我们实实在在，50个就50个。

酷，对我这一种游戏疯子来说，介绍好游戏的杂志就是酷，游戏的介绍酷，版面酷，新闻也酷，小编们的评语更是犀利，酷。

最海贼的理由：我是电攻海贼团的

sky：我们什么时候变海贼了？一直还当自己是陆匪呢。

最火影的理由：这是卡卡西老师的最爱

sky：还好不是大蛇的最爱

最死神的理由：电攻》斩魂刀+解+虚化

四格漫画区很好很强大，非常喜欢十口的作品，简单的四幅图就能说个有趣的故事，希望加量。

喜欢电攻就像喜欢陈奕迅《K歌之王》一样，永远的给我力量

sky：看来你已经相信，有本书你永远必须等；你不会相信，看完书明天有多幸福。

喜欢电攻就像喜欢WOW一样，永远的追求完美

sky：千万别把我们和wow比，追求完美的同时我们怕过不了审批。

喜欢电攻就像喜欢火影里鸣人一样，永远给我的是惊喜

最后我要说的是电攻已经成为我每个月必须存在的那几天

sky：那每个月的其他几天你在哪个异度空间溜达？

电攻让我知道了游戏世界的一切，让我与朋友有了交流的桥梁，所以喜欢电攻

因为十分想知道朱朱姐的真面目

sky：恩……还是留个美丽的念想吧。

电攻是我看过的第一本游戏书

sky：这和孩子睁开眼第一眼看到谁就叫妈妈一样

我们的书屋只有电攻最大

sky：根据你的理论，电攻应该只做一页，然后能铺成地毯状。

喜欢电工这个职业，所以喜欢电攻

电攻给我带来刺激，尤其是在上课时看，挑战teacher，那心跳，别说有多爽

能让我看到新游戏的画面，非常逼真，和跟玩到真游戏一样的。

喜欢？喜欢是什么？它是一种情感。它表达了你对某种事物的热爱与依赖，而我对电攻就有这样的一份情感。理由是我需要它，我需要它在我打不通关时对我伸出援助之手。

最根本的理由：为了支持电攻，所以喜欢电攻

拍马屁的理由：为了表达对sky的崇拜

跨时代的理由：上辈子我欠电攻的，这辈子我要加倍还给它

sky：怎么听着那么别扭，我爹好像也常这么跟我说。

最自恋的理由：爱电攻等于爱自己

sky：就是啊，家长和老师有什么理由不让你们爱自己。

电攻封面做得好，期期经典少不了，自愿加入大叔教，御姐萝莉我都要，朱朱每次都送号，感动在心无所报，杂志期期都不少，自动自愿掏腰包，游戏内容实在妙，肥龙攻略十分高，刊刊都有新知识，月月都有礼物到，网游精品全介绍，单机经典真有料，理由以上全都是，再不喜欢是傻帽。

买电攻可以得到内测号，第一时间和专业人士们对游戏进行评测，而且如果不好玩还可以省掉正式收费时的费用。

可以看到月月姐姐可爱的样子

因为使命召唤，因为Ghost

卖电攻的老板的女朋友很靓

电攻编辑们有一颗坦诚的心

电攻就像孩子一样，让你感受到无穷的欢乐与笑声

sky：孩子？你指几岁的？七岁的孩子是最可怕的生物，他们有好奇心、行动力、破坏力以及《未成年保护法》。你还确定我们是孩子吗？

自从看了电攻，人帅了，壮了，考试还考了100分

让我变成风一样的男子

sky：还好，差点看成让你变成疯子一样的男子

电攻月历让我不会忘记重要的节日和新游戏何时到来

电攻让我找到初恋的感觉

电攻的尺寸刚刚好可以放入包包里

sky：那我们是不是要制作不同尺寸的杂志，好适应所有人的包。

我看电攻不光是一种习惯，也是找到了"家"的感觉，我在生活中是一个比较冷的人，不哭、不闹，也不生气，对人永远只是一张扑克脸，极少有笑的时候，可有一点我会例外，在生活中的我是个游戏人物，而游戏中的我才是真正的我，在生活中，不可以多说话，在游戏中却可以尽情的和朋友们侃大山，玩不了电脑，只得看电攻来过瘾，感谢电攻可以给我温暖。

找错字是我的乐趣之一

sky：我觉得你在侮辱我们。

凭我看了12年，整整4380个日夜

不爽的时候看电攻，就爽了；爽的时候看，更爽了

每次看编辑部故事都觉得原来我并不是那么"杯具"

让我养成了收集的习惯（集邮花，换大奖）

有《奇迹》看、有《如果宅》看

有免费赠刊《电攻online》看

sky：你确定网络版是免费的吗？这样算来单机卖10块会不会太贵？



可以当武器，攻击力和防御力都不错

电攻每次都是我们一群人最爱抢的东西，我这人就喜欢抢东西，不是抢来的我还不要

有笨熊、sky、火狼……

省下的钱都用来买电攻了，不吃零食、不吃烧烤，终于减肥成功。

sky：那现在没买电攻的朋友是不是个个都成了大胖子？



电攻是我见过上镜率最高的，我的来信80%都能上杂志，而且编辑们回的也很用心，我终于在自己简历上有东西写了

如果桌子不平，可以用来垫桌角，两本杂志厚度完全可以自由掌握。

作为一个上海人，一定对自己的本土杂志付出更多的金钱和时间来支持

没有杂志貌似做不了电攻男

同时参加活动的每一位读者都能获得精美礼品：

深圳市南山区桂庙路荔园大厦	白华烨
黑龙江省大庆市红岗区八百垧	何大文
广东省珠海斗门区和风中学	卢永生
广东省广州市番禺区洛溪新城中学	彭初雄
江苏盐城市亭湖区建军东路82号	孙崇武
江苏省南京市宁海中学	王智豪
上海市闵行区兴路639弄	汪书媛
北京市海淀区中关村南大街	于小杰
天津市宁河县芦台镇换新楼	于长水
福建省浦城县邮政局宿舍	廖晨产
广东东莞市麻涌镇黎滘村路	罗子彬
浙江省奉化市桃源路285号奉化中学	毛刚谊



一笑而过

• 一男生追求一女生长达数月，未果，遂发问："你到底不喜欢我哪一点，我改。"女生答道："你到底喜欢我哪一点，我改。"

• 一天老师说到帅这个字，李逍遥百思不得其解："怎么样才叫帅？"这时同桌林月如递来一面镜子，李逍遥看后顿时恍然大悟。

• 今生能够认识，是上辈子的一百次回头，能够熟知，是一千次的回头，能成为朋友，是一万次的回头，像小鱼儿和花无缺的感情，上辈子没干别的，光回头了。

• 肥龙上厕所，隔壁突然说："最近好吗？肥龙为了不失礼答道："还行。隔壁又说："忙什么呢？"肥龙："出差呢。"只听隔壁：我先挂了，这有个神经病，我一说话他就抢着答。"

• 教你如何在考场上告诉别人答案，而不被发现：考试中途，甲举手告诉老师："老师，25题的答案印得不清楚！" 老师表示很无奈。 然后乙举手："老师，25题的CEF印得不清楚！"

电攻开微博了！

想知道我们每一分每一秒的奇闻趣事、杂志动态吗？请收听我们的微博

（下载最新版的QQ，查找我们）

电攻死盖（@skylaker）

肥龙（@fatdragon）

贪睡猫（@rekihe）

装甲战兔（@panzerrabbit）

sky瞎扯录

好久没扯了，希望以后能够坚持，长篇的东西这不好登，于是都投到别处了，你们这年龄段压力和作业已经很重，那些沉重的调子我就不扯了，来些随笔吧。

关键词：巫妖王开了

听到这新闻让sky想起了一个段子：一个犯人被执行枪决，因子弹是造假的，第一枪没打出去，第二枪也没打出去，接着第三枪第四枪……那个犯人哭了说：“大哥，你掐死我得了，这太TMD吓人了！”

关键词：雨中篮球

前段日子，同事们组织打球，刚巧那天下阵雨，开车兜了好多地方都找不到室内场地，哥几个不甘心就这么散了，赤着脚冒着雨继续打球，就像小时候那样。

时间是一条永无止境的线，在线的某一点我也曾是个少年，少年的生活无拘无束、少年的笑容天真烂漫、少年的情怀纯澈如水、少年的姿态朝气蓬勃。年轻真好！！

关键词：展会排队

去展会的路上，碰到一个阿姨，问我今年展会的队伍长吗？我回答说：“不长……但挺粗的。”很多人都觉得大热天在太阳底下排上个几小时有些不可思议，究其心态无非是，排在队尾的怀揣着对结果的无限向往，结果对于观众的诱惑力越大，观众愿意承受的排队时间就越长；排在队腰的虽然热情减半，但心想都排一半了走掉不成傻子；排在队首的反而希望能在这个位置待久些，时不时看看后面的长龙，成就感油然而生。

关键词：杰哥蜜月

编辑部星际第一人杰哥请了10天婚假，刚过去两天，死党贪睡猫就甚是想念，常常对着杰哥的位置发呆，当年一起手拉手洗苹果的景象历历在目，现在却只能仰望同一片星空。“思念是一种……病。”（听过王菲和张震岳那两首歌的朋友，你们懂得……）

关键词：减肥

今年编辑部结婚的人不在少数，特别是美编组里的女同胞们，为了迎接这人生中最重要的场合，为了能够展示自己最完美的一面，为了穿上那紧身的婚纱，一个个都开始了减肥运动，吃素是其中的一个项目，黄瓜、清粥是家常便饭。但事实上这是错的，八戒的存在就已经证明吃素是减不了肥的。

每信必回：sky说的

月度人物

吉林高新区·贾晨

为了世界杯我去买了张《FIFA 10》玩玩，操作太难，我用阿根廷踢中国，你猜怎么着？4：5输了，丢死人了，那个游戏还有个记录程序，每场比赛的数据都会保存，我都不敢玩了。

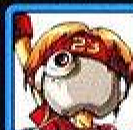


sky：如果你让我用中国队去踢阿根廷，我能踢10：0你信不信，电脑毕竟是电脑，毫无套路可言。至于那个记录系统，我倒是有一个建议，就是觉得踢得差的比赛，直接重装游戏。

广东汕头·王云麟

如果以后我也想去电攻打工，团长收不收人，什么标准，也介绍一下你们的成功经历。

我有上网买电攻出品的魔兽英雄卡牌，所以如果抽中也不用给我了，给其他人吧。如果大家觉得过意不去，找火狼大哥帮我弄几张战士的卡牌也行。



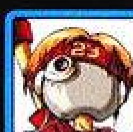
sky：现在编辑部每个人的职能其实都不同，有的文章写得好，有点游戏打得棒，有的管理能力强，有的嘴皮子利落，我还真拿不准下次会用什么标准招人，随缘吧。

编辑部别的没有，就书和卡牌多，随便找张桌子翻两下，就能集齐一套完整的卡牌，因此没钱集牌的，过来兜一圈就什么都有了。

深圳市南山区·白华烨

1、马上要出国了，在国外可以订到电攻吗？

2、编辑部可以参观吗？



sky：可以是可以，但成本未免高了些，“出口”这么一本杂志，单是快递费已经超出了杂志本身。

编辑部是个最没有架子的地方，就连送饭的大叔都能自由地在编辑部溜达几圈，何况是我们的上帝。

重庆沙坪坝区·梁弘羿

我是一个从小学就开始买电攻的高三学生，不知邮局效率如何，会不会你们收到信时，我已经毕业了？我这人记性不太好，已经忘记了曾经最爱的火狼大哥，是何时离开我的视线的，近几个月电攻好像还登了一篇火狼大哥的文章，让我感动不已，不过我发现sky已经在若干年前走入了我的视野，我的人生充满了光明。直到sky结婚了，看到当时杂志上附了结婚照，心中拔凉拔凉的，只能半夜深叹：你咋也耐不住寂寞呢？

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

sky：这位同学似乎对结婚人士有很深的成见，作为一个取向正常，有家庭观念的高龄男青年，按耐不住寂寞结个婚我认为是很正常，也很符合逻辑的。

上海徐汇·武警大哥

我是一名武警，现在正在执行着世博安保的任务，每天都很晚，但我每次都会让我妈把书给我寄过来，你们陪我走过了很长一段时间。

sky：很抱歉，你的签名实在是……，只能尊称你一声大哥，以后别麻烦你妈了，直接让我们给你送过来，然后顺便放我们进去。

上海·赵鑫

我这个人怕麻烦，不太愿意去邮局邮购杂志，而且家附近的报摊每次都来不及买到电攻，是不是这次CJ电攻还会在那摆摊卖书，我一次性把这几个月的都买了。

sky：看来你是个老顾客了，以前在展会一定有过一面之缘，不错，这次除了买杂志，还举行了盖章拿奖品活动，最后印有小编形象的印章还会以拍卖的形式出售，希望有钱的捧个钱场，没钱的回家取点钱来捧个钱场。

北京徐悲鸿中学·赵哲明

玩的唯一的国产游戏便是蜗牛的《航海世纪》，这游戏做的一般，平衡性差点，但毕竟是免费游戏，不玩白不玩，而且航运类的游戏就没多少，有的话请编辑介绍几个。我并不是不支持国产游戏，而是好一点的游戏实在太少，网游不是骗钱就是做工太糙，画面不堪入目，界面一团乱，一点游戏性都没有，何能与洋人的魔兽、卓越相比？我希望国产游戏少骗点钱，能多花点工夫在游戏上而不是宣传上。

朱朱：本来看到这位同学对中国游戏现状的评价还觉得颇有点欣慰，心想在我的谆谆教诲之下，同学们也终于对网络游戏有了更深层次的理解。看到列举的游戏之后就彻底改变了看法，中国游戏市场上号称免费的游戏数不甚数，比航海世纪好的游戏更是多到了爪哇国，好歹有点品位行不行？既然你喜欢航海类游戏，那就推荐你蓝海战记吧，必然是免费……

达人回帖

湖北·黄博

对了我想制作游戏视频，怎么制作？我在这方面是小白，我想制作关于星际2的游戏视频。

贪睡猫

制作游戏视频其实并不困难，首先你去学会制作“游戏”，之后在去拜师习得制作“视频”的技能。两者一结合就可以得到“游戏视频了”……好吧，下面才是正式的：

1. 首先你要下载一个叫做Fraps的软件，这个不管是截图还是截取视频都十分出色，可以通过此软件吧你要制作的游戏段落截取成视频。不过这个软件截取的影像十分的巨大，所以我们就需要下面的步骤。

2. 在上一个步骤中截取好之后，就需要吧庞大的视频压缩，这里你可以使用“winavi”，转换成功之后你会得到一个同名的且后缀WMV的文件。这时的文件大小就利于传播了。

3. 当然到这个时候你可能还想在影片中添加更多自己的想法，大多数的影视编辑软件都可以做到，在这里就推荐一个比较简单易上手的软件“windows movie maker”，你可以通过它在影片中添加文字以及背景音乐。

4. 现在就可以让朋友欣赏，或者流传上网络上了。

读者

我看朋友的QQ空间都是非常有个性的图片签名，有什么软件能够快速设计出这种效果？

装甲兔



每天打开电脑后的第一件事，就是登QQ，然后打开自己的QQ空间，写写看看，用文字和图片装扮自己的空间，让它更突出我的独特魅力！为了吸引同学好友经常会来逛、来踩，当然一张漂亮的QQ签名图也是吸引人气的“武器”！这次用的还是《美图秀秀》

星际争霸2

王者之风

作者：田品吕口



电攻侦探社





死者：刀锋女王

人族剧情的最终BOSS。
死亡原因：吃了涂有氰化物的饼而死

第一证人：母亲

证词：都说刀锋女王是个积极上进的演员，随着星际争霸2的大卖，人气蒸蒸日上，绝不会自杀。

第二证人：对面修马车的王大爷

证词：他说今天下午五点左右他正在修车，抬头恰好看见刀锋女王下班回家，经过修车摊时还跟他打招呼，手里还拿着一个饼，证明刀锋女王被害当天是一个人回来的。

第三证人：街拐角卖饼的阿饼

证词：阿饼是一个瞎子，经过鉴定吃的那个有毒的饼就是今天从他这买的，但他本人没有任何嫌疑，平时也和刀锋女王关系不错，每天都过来买饼。而今天大雨只有刀锋女王一个人来买饼。



嫌疑人：汉森

同为游戏主角之一，平时和刀锋女王关系不错，而且两人住的很近。



嫌疑人：泰瑞斯

和刀锋女王一直有矛盾，特别是当初为了星际争霸选角上。



嫌疑人：雷诺

情侣关系，但最近一直因为刀锋女王变身而关系冷淡。

问题

那么，凶手究竟是谁？是如何杀人的？

上期答案

小偷是E站下车的水女，按照规定列车停靠时，厕所是要关闭的。

我题你说

7月话题

我的暑假我做主



楼主sky

暑假到了，孩子笑了，一起出来放鞭炮了。漫漫长夜，无心睡眠，这几个月的日子你们该如何度过？是忘情游戏、是出门旅游、是抱头大睡，还是继续学习？请把你们暑假的特别经历，来信告诉我们，让编辑部一帮提到暑假就流口水的人，悲剧一下。

沙发　浙江·席仲军

考试考完一直要补课，郁闷学校为什么要这样安排？考完试就应该放假，我们学校是封闭式的，外校朋友发来短信，说正在吃什么、玩什么、乐什么，我都会泪流满面。

板凳　广东·吴峰

暑假？初三有暑假吗？都被压缩成节假了。旅游？作业先做完吧；睡觉？偶不是猪；忘情游戏？前提是考个好成绩。

四楼　吉林·贾晨

听老师说我们也有假期，等到天气热到不行，要死人的时候，可能给二周的假期。

五楼　广西·陈昊

过了高考，整个人都懒了下来，天天都睡懒觉，晚上看世界杯。

六楼　辽宁·梁翊瑄

放假怎么都舒服，计划西安，帮助家里干苦力，扛个门之类的，主要为了减肥。

本期话题

巫妖王开了，请给点反应

有一天有人高喊：巫妖王开了，官网上都登了，这回是真的。公司里有三种反应：

一种是已经开始玩《大灾变》的："被挑挑拣拣了一年，我这都21世纪了，你拿个清朝的东西，中看不中用。

第二种是没玩过魔兽的："开了就开了呗，说正经的，今天中饭吃什么？"

第三种就是朱朱："真的真的？巫妖王开了？有没有内测号，给一个玩玩……对了，这是讲中国哪个朝代的游戏啊？"



一间平平常常的屋，几位忙忙碌碌的人；
一本热热闹闹的书，几颗实实在在的心

编辑部故事



拆招牌

一早过来众人发现编辑部门口的招牌没了，扫地阿姨说是昨天下班有人拆了，这一拆可把大家弄得大家人心惶惶，像是热锅上的蚂蚁，胡乱猜测起来：

装甲兔说："难道是编辑部谁欠了高利贷，他们过来闹事的？"

贪睡猫："是不是其他公司看我们杂志太红，过来砸场子的？"

Samtown："公司要换名字？没听大熊提过啊。"

sky："我知道了，大熊一定是嫌这里房租太贵，要搬公司了。"

朱朱："我们不会是要倒闭了吧？大熊会不会已经携款潜逃，不行，安全起见先算个命。"

肥龙："是不是……"

这时突然有个人急匆匆的跑过来，手里还拿着我们的招牌："实在对不起，工头告诉我拆错了。"

看战报

《星际争霸2》已经正式发售，又一次掀起了编辑部的星际热潮，每个人有每个人的种族，每个人有每个人的战术，有些人喜欢闷头打，从实践中学习战术；有些人喜欢"追星"，竞技明星用什么战术，他们就用什么战术；有些人喜欢天天看战报视频，就好比肥龙。一天作为神族的他一大清早就看起了最新的战报视频，据说交战双方都是防守型选手，是场持久战视频，片长总共1小时10分钟。肥龙看战报有个习惯，就是用笔记录下选手的情况：第几秒钟，多少人口，造了什么等，整个过程肥龙看的非常仔细，1个多小时的战报他已经足足看了3个小时，当视频播到

第1小时9分59秒时，只听肥龙大喊一声："靠，看了半天居然看的是神族输的战报。"手上还拿着一大叠手写笔记……

黑镜头

sky：男人一旦有了钱就会变坏，那有了一堆《星际争霸2》的正版会变成什么样？我很恐惧，恐惧那突如其来的转变，因为对于这一切，我并没有做好准备，做好抵御诱惑的准备，做好纸醉金迷的准备，做好坠入深渊的准备，从孩童起骨子里就想做个好人，托儿所门口的大爷可以为我作证，记得闲聊时提到过我的志愿是做个大侠，谁来拿走这些罪恶的根源，谁来拯救我这个迷途的羔羊。











勇敢者的游戏

之装甲兔篇

2010年的一天，小编装甲兔无意中在编辑部的仓库最角落发现了一副游戏棋，好奇的他将它带回了家。骰子就那么一掷，一切恶梦随即而来，玩游戏的人按照骰子上的数字往前走，每一格都会有些不可思议的事情发生，游戏不能作弊、不能停止，直到最后。



孩子，不要高兴的太早，这不止是款游戏，也是你恶梦的开始



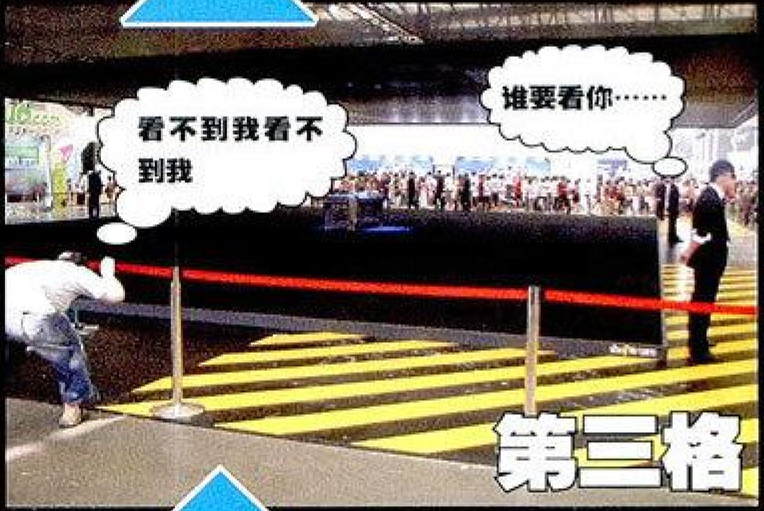
「在战场上，你什么都不能相信，除了你自己和离你最近的战友」任务：在二战中保住性命。







「总有一天我的生命终将抵达终点，而你，将加冕为王」任务：想法让阿尔萨斯饶你一命。



「人类与机械的战争，一直在寻找传说的救世主」任务：进入矩阵搞垮母体系统。



「不久前我遇到一个人，送给我一坛酒，她说叫醉生梦死」任务：学会黄药师的『弹指神通』。

"我是你生命的证明"任务：抢走克劳德手中的组合刀。



"城市的空中，我和黑夜一同降临，只留下自己的眼睛。我依附的是黑暗，维护的是光明"任务：把蝙蝠侠送进阿甘疯人院。



"咚咚锵，咚咚锵"任务：街头卖艺凑足100两。



「想要征服一个名族，就必须先了解这个名族的文化」任务：学一门外语





"一档适应现代生活节奏的大型婚恋交友节目，全新的婚恋交友模式"任务：得到八成女嘉宾的青睐。



"每件事情都有理由的，你看不见或者不相信的事情，并不代表他不存在"任务：在2012来之前登上诺亚方舟。



"深水怪兽正在向你逼近，情况万分危急"
任务：打败章鱼帝拿到上古神书。



人人都爱标题党

2010ChinaJoy隆重开幕，以往我们做过厂商专题、做过美女专题、做过Cosplay专题，作为读书人的我们今年做点有文化的。

“贾君鹏，你妈喊你回家吃饭”、“来吧，经济适用男”之类的各种“创意”标题是网络提高点击率的一种途径，在如今网络海量信息中，吸引人们眼球的不是精彩的内容也不是生动的文字，而是这一个个语出惊人的标题。



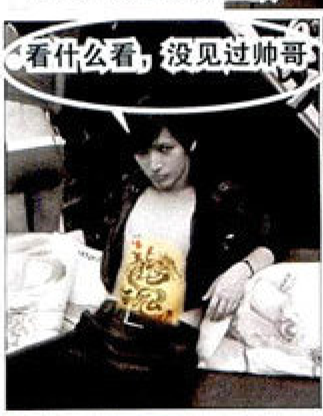




















搞笑漫画

魔兽世界杯具足球大赛（一）

田品吕口



魔兽世界杯具足球大赛（二）

田品吕口







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信